Энциклопедия лучших игр SEGA

RPG

8 выпуск

5000 кодов, паролей, секретов

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

Энциклопедия
лучших игр
для
Sega Mega Drive
(Genesis)

**Секреты, полные описания,
коды, пароли,
советы по прохождению**

«Нева-Визит»
Санкт-Петербург
2001

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

С 30 Энциклопедия лучших игр для 16-битных приставок SEGA («Sega Mega Drive» и «Sega Genesis») – СПб, «Нева-Визит», 2001. – 384 стр.

ISBN 5-93603-052-0

В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождение игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

**Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции
ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.**

ISBN 5-93603-052-0

© Издательство «Нева-Визит», 2001

Содержание

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

FAERY TALE ADVENTURE (THE) 8

IMMORTAL 40

LANDSTALKER 46

LIGHT CRUSADER 74

LORD MONARCH 86

MONSTER WORLD IV 105

RINGS OF POWER 155

SHINING FORCE 180

SHINING FORCE - II 201

SHINING IN THE DARKNESS 231

SOLEIL 250

STORY OF THOR (THE) 266

UNCHARTED WATERS: NEW HORIZONT 278

КОДЫ

Abrams Battle Tank 292
Addams Family 292
Aero the Acro-Bat 1 292
Aero the Acro-Bat 2 292
After Burner 2 292
Air Diver 293
Aisle Lord 293
Aladdin 293
Alien 3 293
Alien Soldier 293
Alien Storm 294
Alisia Dragoon 294
Altered Beast 294
Animaniacs 295
Another World (Out of This World) .. 295
Arch Rivals 295

Arcus Odyssey 296
Arnold Palmer Tour Golf 296
Arrow Flash 297
Asterix and the Great Rescue 297
Athlete Power 297
Awesome Possum 297
B.O.B. 297
Back to the Future 3 298
Barkley: Shut Up and Jam 298
Barkley: Shut Up and Jam 2 298
Batman & Robin 298
Batman Forever 298
Batman: Revenge of the Joker 299
Battletech 300
Battletoads & Double Dragon 300
Beast Wrestler 300
Beavis and Butt-Head 300
Best of the Best:
Championship Karate 301
Bio-Hazard Battle (Crying) 301
Black Hole Assault 301
Blood Shot (Battle Frenzy) 302
Boogerman:
A Pick & Flick Adventure 302
Boy Soccer Team 3 302
Bubba'n'Stix 303
Bubble & Squeak 303
Bubsy 304
Bubsy 2: Defines Delays 304
Bulls vs. Blasers 304
Bulls vs. Lakers and
the NBA Playoffs 305
Burning Force 305
Caesar's Palace 305
Cannon Fodder 305
Castlevania: Bloodlines 306
Centurion: Defender of Rome 306
Chakan: the Forever Man 306
Chuck Rock 307
Chuck Rock 2 307
Cliffhanger 307
Cobra Command 307
Combat Cars 307
Comix Zone 307
Contra Hard Corps 308
Cool Spot 308
Cosmic Carnage (Cyber Brawl) 308
Cosmic Spacehead 308
Crue Ball: Heavy Metal Pinball 308
Curse 309
Cyber Ball 309
Daffy Duck in Hollywood 310
Dangerous vs. Seed 310
Dare Before Christmas 310
Darius 2 310
David Robinson's Supreme
Court Bas ketball 310
Deadly Moves 311
Decap Attack 311
Demolition Man 311
Desert Strike: Return to the Gulf 311
Devil Crash (Dragon's Fury) 312
Dino Land 312
Dinosaurs for Hire 312
Donald in Maui Mallard 313
Doom Troopers 313
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine . 313
Dracula (Bram Stocker's Dracula) 313
Dyna Brothers 2 314
Dynamite Duke 314
Dynamite Headdy 315
EA Hockey 315
Earnest Evans 315
Earthworm Jim 315
Earthworm Jim 2 315
Ecco the Dolphin 316
Ecco 2: the Tides of Time
(Dolphin 2) 316
Ecco Junior 317
El Viento 317
European Club Soccer 317
Exo Squad (The) 318
F-15 Strike Eagle I 318
F-22 Interceptor 318

F - 117 Night Storm 319
Fantasia 319
Ferrari Grand Prix Challenge 320
Fido Dido 320
FIFA International Soccer 320
FIFA Soccer'95 321
Fire Mustang 321
Fire Shark 321
Flicky 322
Flinstones (The) 322
Gaiares 322
Garfield: Caught in the Act 323
Gargoyles 323
Generation Lost 323
Ghouls'n' Ghosts 324
Global Gladiators 324
Gods 325
Golden Axe 325
Golden Axe 2 325
Golden Axe 3 326
Green Dog:
the Beached Surfer Dude 326
Hard Ball 327
Herzog Zwei 327
Humans 327
Incredible Hulk (The) 328
Indiana Jones Greatest Adventures 328
James Pond 3: Operation Starfish 328
Joe Montana 3 328
Judge Dredd 329
Jungle Book (The) 329
Jungle Strike 329
Jurassic Park 330
King Salmon 330
Krusty's Super Fun House
(Simpsons) 331
Lawnmower Man (The) 331
Lemmings 331
Lemmings 2 331
LHX Attack Chopper 332
Lion King (The) 332
Lost Vikings (The) 333
Lost World (The) (Jurassic Park 3) ... 333
M.U.S.H.A. (Aleste) 333
Madden NFL' 96 334
Marco's Magic Soccer
(Marco's Magic Football) 335
Mario Andretti Racing
(Andretti Racing) 335
Mario Lemieux Ice Hockey 336
Marsupilami 337
Marvel Land 337
Mega Bomberman 337
Mega Turrican 338
Metal Marines 338
Mickey Mania 338
Micro Machines 338
Mighty Max
(The Adventures of Mighty Max) 338
Misadventures of Flink (The) 338
Monaco Grand Prix 2
(Ayrton Senna's SMGP 2) 339
Mortal Kombat 339
Mortal Kombat 2 340
Mortal Kombat-3 342
Mortal Kombat Ultimate – 3 346
Mr. Nuts 351
Mutant League Football 351
Mutant League Hockey 351
NBA Jam 351
NFL Sports Talk '93 352
Out Run (Out Runner) 352
Pagemaster (The) 352
Pete Sampras Tennis'96 352
Phelios 352
Pink Panther in
«Pink Goes to Hollywood» 353
Pirates of Dark Water (The) 353
Pitfall : the Mayan Adventure 353
Pocahontas 353
Polterguy 353
Power Ball 354
Power Drive 354
Predator 2 354

Primal Rage 354
Prince of Persia 356
Quack Shot Starring Donald Duck 357
Queen of the Road 358
Radical Rex 358
Rebel Assault 358
Red Zone 358
Ren & Stimpy Show
(Stimpy's Invention (The)) 358
Road Rash 359
Road Rash 3 359
Roar of the Beast
(Beauty & the Beast) 359
Robocop vs. Terminator 359
Rolling Thunder 360
Rolling Thunder 2 360
Rolling Thunder 3 361
S.S. Lucifer: Man Overboard
(Lucifer) 361
Saint Sword 362
Second Samurai
(Samurai The Second) 362
Shadow Dancer 362
Shadowrun 362
Shaq Fu 363
Shinobi 3:
Return of the Ninja Master 363
Shove It! The Warehouse Game 363
Skeleton Crew 363
Skitchin' 364
Slaughter Sport 364
Smurfs (The) 364
Snow Bros. Nick & Tom 364
Soldiers of Fortune (Chaos Engine) .. 365
Sonic 3D Flickies island (Sonic 6) 365
Sonic Spinball 365
Sonic the Hedgehog 365
Sonic the Hedgehog 2 365
Sonic the Hedgehog 3 366
SplatterHouse 2 366
SplatterHouse 3 366
Spot Goes to Hollywood 367
Star Trek: Deep Space Nine 367
Streets of Rage (Bare Knuckle) 367
Streets of Rage 2 (Bare Knuckle 2) 367
Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3) 368
Sunset Riders 368
Super Hydlide 368
TechnoCop 368
Teenage Mutant Ninja Turtles:
the Tournament Fighters 369
Terminator 2 (T2):
the Arcade Game 369
Theme Park 369
Tin Head 369
Tiny Toon Adventures:
Buster's Hidden Treasure 369
Toe Jam & Earl 369
Toe Jam and Earl 2:
In Panic of Funkotron 370
Tom&Jerry: Frantic Antics 370
Toy Story 370
True Lies 371
Turrican 371
Twin Cobra 371
Twinkle Tale 371
Universal Soldier 372
Urban Strike 372
Vectorman 372
Vectorman 2 373
Verytex 373
Warlock 373
Warrior of Rome 373
Wiz'n'Liz 373
Wolverine 374
World of Illusion 374
X-Men 374
X-Men 2: the Clone Wars 374
Y's 375
Zero the Kamikaze Squirrel 375
Zero Tolerance 375
Zombies Ate My Neighbors 375
Zool: Ninja of the N - Th Dimention .. 375
Книги-почтой 376

FAERY TALE ADVENTURE (THE)

СКАЗОЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Micro Illusion • Количество игроков 1 • Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Достаточно сложная и объемная ролевая игра для одного игрока. Посредственная графика с лихвой компенсируется интригующим сюжетом. Чтобы пройти игру до конца, даже опытному игроку потребуется немало времени.

Предыстория

В незапамятные времена, во времена жития золотых драконов, ведьм и волшебных гномов, жили-были люди, гоблины и огры в мире и спокойствии. Двести лет назад, после окончания великой войны, в которой против темных сил ночи объединились различные племена людей, гоблинов и огров, был подписан пакт о союзе между ними.

Прошли эти двести лет, как один день, и сегодня темные силы ночи снова восстали из преисподней. И вновь раздор поселился в сердцах людей и гоблинов. И восстали из земли орды мертвецов, и воскресли ведьмы, и предали гоблины людей, встав на сторону сил тьмы. Остальные люди разбежались, кто куда: кто в лес, кто в горы, а кто в великую пустыню, где и погибли. Лишь немногие добрались до священных оазисов, оберегающих людей от нечисти и сил тьмы.

Такая же участь постигла и одну из деревень под названием **TAMBRY** (полное название: **VILLAGE OF TAMBRY**). Дело в том, что силы тьмы не могут просто так покорить землю, ведь нашу землю охраняет священный талисман (**TALISMAN**). Поэтому силы тьмы послали гонца преисподней — некроманта (**NECROMANCER**). Некромант похитил талисман деревни **TAMBRY**.

Теперь кому-то придется уничтожить некроманта, чтобы получить талисман, который уничтожит силы тьмы. На помощь миру вызвались три брата из деревни **TAMBRY**. **JULIAN** — самый старший брат и самый храбрый. Второй брат, **PHILIP**, самый умный из троих братьев и самый удачливый в семье. Третий брат, **GENTLE**, самый обделенный в семье, так как, кроме того, что он самый молодой, ничем другим не наделен. Итак, в путь. Как вы заметили, в вашем распоряжении три брата: **JULIAN**, **PHILIP**, **GENTLE**. В игре три брата играют роль продолжительности вашей игры: если один брат умрет, то его место займет другой и продолжит начатое дело. А умерший брат превратится в призрак, который будет стоять все время на восточном конце деревни **TAMBRY**. Если ваш персонаж погибнет, и у вас останутся в запасе один или два брата, то вы можете подойти к брату-призраку, который скажет, что вам необходимо собирать остальные нужные для победы предметы.

Характеристики

У каждого из трех братьев есть ряд характеристик: всего их четыре. Любая из четырех характеристик может изменяться в процессе игры. На изменение всех четырех

характеристик можете влиять как вы, так и обстоятельства игры (впрочем, в итоге на все параметры влияете все-таки вы).

B — храбрость. В начале игры у каждого брата она своя. Прибавляется только при уничтожении вами любого врага: за одного убитого врага храбрость повышается на один параметр. Храбрость в этой игре заменяет умение владеть оружием: чем выше храбрость, тем меньше энергии в бою вы потеряете.

L — жизнь. Очень важный параметр в игре. Если у вас уже не осталось жизней, то вы умираете и превращаетесь в еще один призрак. Но если они еще есть, то после гибели вашего персонажа от рук врага или от голода вас воскрешает фея, которая прилетает к вам (причем, чтобы она прилетела к вашему герою и воскресила его, надо подождать около тридцати секунд) неизвестно откуда. Враги могут вас убить только, если они отнимут вашу энергию (если вас считать героем игры) полностью. Тогда вы либо умираете совсем, либо у вас отнимается 5 жизней от их общего количества.

K — счастье. Этот параметр определяет удачу вашего персонажа. В процессе игры этот параметр можно увеличивать или уменьшать. Все зависит от вас. Увеличить его можно с помощью старцев, давая им милостыню. В этом случае старцы благодарят вас и восстанавливают вашу удачу до определенного уровня. Но параметр может понизиться, если вы убьете мирного жителя, например, хозяина таверны, того же старца и т.д. Тогда удача персонажа понизится на три пункта.

V — энергия. Во время игры у вашего героя есть определенное количество энергии, определяющее его здоровье. Чем меньше энергии у персонажа, тем вероятнее, что он быстрее погибнет. Данный параметр самовосстанавливается, если ваш персонаж сыт и не хочет спать. Кроме этого, энергию можно восстанавливать до максимума, имеющегося в данный момент времени у вашего персонажа, с помощью эликсира **HEALING ELIXIR** (или **GLASS VIAL**). Восстановление энергии персонажа впрямую зависит от удачи: чем выше удача, тем больше энергии дает восстанавливающий эликсир вашему герою.

Энергию персонажа также можно увеличить, например, в хрустальном дворце (**CRYSTAL PALACE**): там живет принцесса-хранительница этого дворца. Если подойти к ней и все время активировать клавиши «вверх» на крестовине джойстика и опцию «говорить с персонажем игры», то она будет восстанавливать энергию вашего героя на пять пунктов до определенного уровня.

Деньги и покупки

Все деньги, которые у вас есть, показаны в нижнем правом углу. В начале игры каждому брату даются: первому — 20 золотых (**golds**), среднему — 15 золотых, младшему — 10 золотых. Источниками дохода являются кошельки, встречающиеся повсюду, сундуки, лежащие обычно возле дороги, и деньги, даваемые за уничтожение врагов. В кошельках вы всегда найдете большое количество денег (до ста золотых) — это самый стабильный, надежный источник дохода из трех вышеперечисленных. В сундуках может находиться золото, но в небольшом количестве, а враги дают его (и то не всегда), в лучшем случае, до десяти золотых. Что можно сделать с имеющимися деньгами? Во-первых, вы можете пожертвовать их бедным и нищим старцам и некоторым другим персонажам игры, таким как старейшина (**MAYOR**) и т.д. Не пытайтесь подкупить врагов: высветится сообщение о том, что враг игнорирует ваши деньги. За деньги также можно пробрести следующие вещи в таверне (**TAVERN**):

Покупка	**Стоимость**
FOOD and DRINK	3 golds
TRAVEL RATIONS	8 golds
10 ARROWS	10 golds
HEALING ELIXIR	15 golds
MACE	30 golds
SWORD	45 golds
BOW	75 golds
BIRD TOTEM	20 golds
TRAVEL STONE	20 golds

FOOD and DRINK (еда и питье): если ваш персонаж голоден, то это наверняка ему пригодится. Еда не берется с собой и никак не отмечается. Чтобы насытится, голодному персонажу достаточно один раз купить еду. Если вы купите несколько раз еду и питье, то ничего не изменится, а деньги уменьшатся.

TRAVEL RATIONS или APPLE («сухой» паек): можете покупать сколько угодно, так как запас этого пайка безграничен. То же самое, что и **FOOD** and **DRINK**, отличается лишь тем, что голодный персонаж может насытиться при таком пайке самостоятельно, утоляя свой голод независимо от того, где он находится.

10 ARROWS (десять стрел): понятно, зачем нужны эти стрелы. С помощью **BOW** (лука) вы можете стрелять ими.

HEALING ELIXIR или GLASS VIAL (восстанавливающий эликсир): волшебный напиток в любой момент может восстановить вашу энергию. Вы можете покупать эликсир в неограниченном количестве.

MACE (булава): дубинка с утяжеленным концом, оснащенным шипами и ребрами. Булава — среднее по мощности в игре оружие. Оно достаточно длинное, чтобы умертвить врага прежде, чем он доберется до вашего персонажа. По крайней мере, булава длиннее ножа, даваемого вашему персонажу в начале.

SWORD (меч): пожалуй, самое мощное оружие в игре (не считая магического). Если к вам подберется враг, это оружие в руках вашего персонажа быстро умертвит его,

и он практически не успеет нанести вам повреждений. Меч короче, чем булава, но мощнее.

BOW (лук): позволяет вам умертвить врага прежде, чем он добежит до вас: две-три стрелы — и готово! Мощность лука достаточно велика, однако, меч все-таки разит врага сильнее.

BIRD TOTEM (летающий тотем или карта): этот предмет позволит вам увидеть часть большого мира — Земли. Кстати, в игре предусмотрено и то, что Земля круглая. Так что вы можете повторить кругосветное путешествие великих открывателей мира.

TRAVEL STONE (камень для путешествий): волшебный камень позволит вам перенестись из одного кольца камней в другое, что сэкономит достаточно много времени. Чтобы переместиться из одного места в другое, надо активировать голубой камень внутри кольца из камней (**GREAT STONE RING**), тогда вы сможете переместиться в то место, в которое захотите. Для этого выберите в меню нужный пункт назначения и зафиксируйте его.

Другие предметы

(отмечаемые в функциональной таблице)

В игре есть следующие предметы: оружие, ключи, голубой камень, зеленый камень, карта, череп лошади, хрустальная сфера, золотое кольцо, эликсир, морская раковина.

Оружие

меч (**SWORD**) ; булава (**MACE**) ; лук (**BOW**) ; нож (**KNIFE**) ; магический жезл (**MAGIC WAND**). Жезл получает герой, когда убивает дракона в пещере. Почему-то в пещере в разных местах раскидано несколько идентичных магических жезлов. Только магический жезл способен уничтожить некроманта.

Ключи

ключи бывают шести цветов: **GOLDEN KEY** (золотой ключ), **BLUE KEY** (голубой ключ), **GREY KEY** (серый ключ), **RED KEY** (красный ключ), **GREEN KEY** (зеленый ключ), **WHITE KEY** (белый ключ). Ключи разного цвета открывают разные двери. Например, двери голубого хрустального дворца открываются голубым ключом (**BLUE KEY**), а двери дворца **MARHEIM** — белым ключом (**WHITE KEY**).

Голубой камень (**BLUE STONE**): то же самое, что и **TRAVEL STONE**.

Зеленый камень, или изумруд (**GREEN JEWEL**): обладает магическими свойствами — в очень темную ночь он освещает вашему персонажу путь-дорогу. Если активировать зеленый камень ночью, то обзор получается такой, как будто вы смотрите через красное стекло.

Череп лошади (**JADE SKULL**): магический предмет с устрашающим названием. Кроме устрашающего названия, он обладает магическими свойствами: при активации этого предмета, когда на вас напали враги, все неприятели уничтожаются. Предмет не действует на ведьму (**WITCH**), дракона и некроманта, а также на мирных людей.

Хрустальная сфера (**CRYSTAL ORB**): магическая сфера из хрусталя. Позволяет обнаружить невидимые двери в тонких стенах. Двери, обнаруженные такой сферой, открываются красным ключом (**RED KEY**).

Золотое кольцо (**GOLD RING**): драгоценная вещь. Применение неопределенное. Возможно, такие вещи собираются как очки за игру.

Эликсир (**HEALING ELIXIR** или **GLASS VIAL**): напиток, восстанавливающий энергию.

Морская раковина (**SEA SHELL**): волшебный предмет, позволяющий призывать одного из друзей — черепаху (**TURTLE**).

Предметы, не отмечаемые в функциональной таблице

Золотое лассо (**GOLDEN LASSO**): предмет, позволяющий летать на одном из друзей — золотом лебеде. Лассо вы получаете, когда убьете ведьму. Лебедь способен перенести вас через любое препятствие.

Солнечный камень (камень силы) (**SUN STONE** или **POWER STONE**): вы получите его в церкви, охраняемой рыцарем грез (**KNIGHT OF DREAMS**). Когда убьете рыцаря, то получаете доступ к церкви, где и найдете камень силы, который своим свечением парализует защиту ведьмы, охраняющей золотое лассо.

Золотая статуэтка (**GOLDEN STATUE**): не является необычным магическим предметом и представляет собой только материальную ценность. Если собрать все пять статуэток, то в пустыне появится затерянный город.

Роза (**ROSE**): цветок, назначение которого осталось загадкой. Розу можно найти в затерянном городе.

Кость (**BONE**): предмет, находящийся в лабиринте на востоке великой пустыни (**EAST BURNING**): в **TOMBS OF HEMSATH**. Кость нужна для обмена на кладбище (**GRAVEYARD**) в полночь.

CRYSTAL SHARD: предмет обмениваемый на кость у духа (**SPECTRE**) на кладбище в полночь.

Яблоко (**APPLE**): яблоко восстановит силы проголодавшегося героя. Персонаж автоматически съедает его, когда проголодается.

Действия и функции персонажа в игре

Для управления в игре существует специальное меню с опциями:

1 — список предметов, имеющихся у данного персонажа. Здесь есть место для всех предметов в игре. Причем надо отметить, что количество стрел, ключей, яблок, хрустальных сфер, золотых колец и камней не ограничено.

2 — пауза в игре.

3 — опция взятия данного предмета в руки вашего персонажа. С ее помощью можно обыскивать дома, сундуки, мертвых врагов; можно брать кошельки и свитки с подсказками об игре.

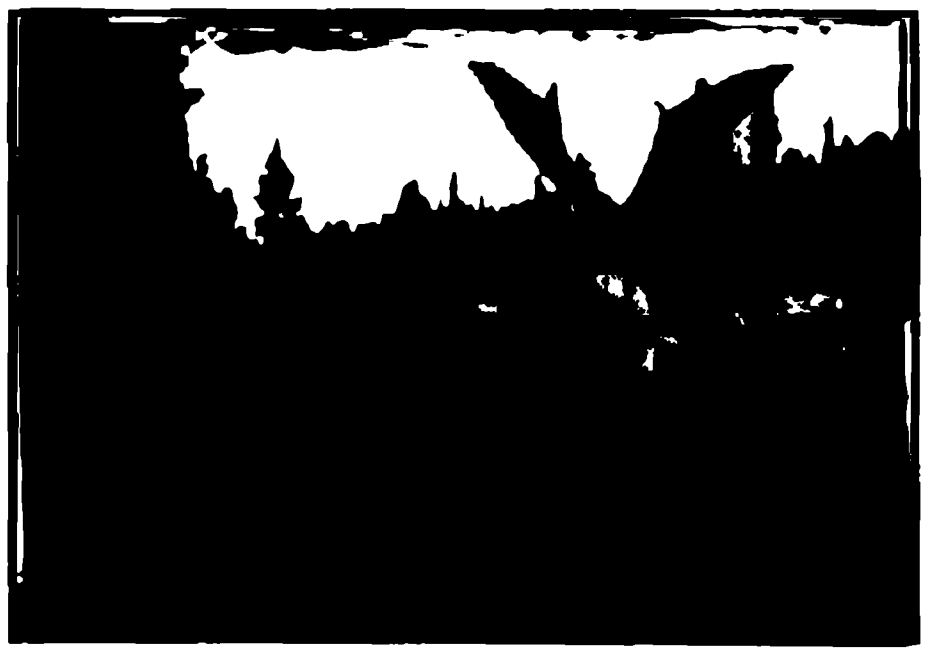
4 — опция позволяет оглядеться вашему персонажу вокруг себя. Совершенно бесполезна, так как на ваш запрос всегда высвечивается информация о том, что ваш герой ничего не обнаружил. Так что не стоит ничего искать где-либо — это бесполезно.

5 — опция отключения музыки, которая может надоесть вам на протяжении игры

6 — неизвестная опция, без которой можно спокойно играть.

7 — опция передачи денег кому-либо. Например, чтобы в таверне (**TAVERN**) купить что-либо, задействуйте ее. Или если вы хотите заплатить нищему старцу за информацию, то вы также должны задействовать эту опцию, тогда вы заплатите ему 3 золотых.

8 — опция разговора с каким-либо персонажем игры, будь то враг, или тот же старец, или хозяин таверны. Враги обычно ругают людей: «Люди должны умереть» и все в этом духе. Хозяин таверны предложит вам поесть или выпить что-либо. А старцы обычно дают информацию, которая поможет вам не запутаться в игре. В начале игры, чтобы заговорить со старейшиной деревни **TAMBRY**, нужно воспользоваться именно этой функцией.



9 — текущий код игры. Если вы хотите сохранить данную ситуацию игры, активизируйте эту опцию, и вы сможете записать код игры (**START GAME**). Данная опция не работает при наличии врагов.

10 — если хотите начать игру с определенного положения, которое у вас записано в виде кода, то активизируйте эту опцию и введите код. Также данная опция не действует при наличии врагов. Активируйте ее, если поблизости нет врагов, и внесите ваш код (**RESTART GAME**).

Управление

Кнопки **START, X, Y, Z** — не задействованы.

Кнопка **A**: выход из функционального меню.

Кнопка **B**: переход из одного функционального меню во второе (всего их два). Также служит отменой в некоторых случаях использования того или иного предмета. Например, при экипировке данного вида оружия, если вы взяли нужное вам оружие, и оно вас устроило, то нажатием кнопки **B** вы выходите из опции: оружие. Если вы использовали предмет, находящийся во втором функциональном меню (или высветилась информация о том, что данный предмет нельзя применить), то благодаря нажатию кнопки **B** вы сможете выйти из опции данного предмета.

Кнопка **C** активирует тот или иной предмет, находящийся во втором функциональном меню, или для выбора того или иного оружия. Наведите курсор на данный предмет и нажмите кнопку **C**, тогда предмет будет готов к использованию, либо высветится сообщение о том, что его нельзя применять в данном месте. В первом функциональном меню управление такое же: наведите курсор на определенную опцию и нажмите кнопку **C**; если хотите переместить курсор на другую опцию, то нажмите кнопку **B** и проделайте вышеприведенную операцию.

Враги

Во время игры на вас могут напасть всевозможные враги в огромном количестве. Ниже приводится их перечень:

Оружие, носимое данным врагом

Название врага

Специальные способности врага

CLATTERING OF BONES (выглядит как скелет)

Пожалуй, единственное отличие этого врага в том, что он имеет самую маленькую защиту среди всех врагов в игре.

нож, булава, меч

OGRE (огр)

не имеет

лук

(количество стрел не ограничено)

GOBLIN MAN (гоблин)

Очень быстро стреляет из лука, так что не давайте ему использовать свой лук, или он выпустит столько стрел, что вы и оглянуться не успеете, как умрете.

не имеет

DOOM (смерть): похожа на разящего друида

Смерти не нужно оружие. Она атакует вблизи и с помощью магии. Смерть может пройти сквозь любое препятствие.

не имеет

SPIDER (Паук)

Атакует вблизи.

не имеет

SNAKE (змея)

Змея передвигается по болотной топи, как по суше: с такой же скоростью. Атакует вблизи.

не имеет

WITCH (ведьма)

Обладает силовым полем, которое никаким оружием не пробить (разрушается **SUN STONE**) и магией.

не имеет

GOLD DRAGON (дракон)

Может изрыгать лазерные лучи из своей пасти. Имеет способность воскресать после смерти.

MAGIC WAND (Магический жезл)

NECROMANCER (некромант)

Некроманта можно уничтожить только с помощью магического жезла.

не имеет

KNIGHT DREAMS (рыцарь грез)

К рыцарю нельзя прикасаться, так как это отнимет энергию вашего героя.

Описание местности

Лес: такая местность способна затормозить движение врага или вашего персонажа. Лес не действует на передвижение смерти (**DOOM**).

Топь: вид болота, преграждающего путь к ведьме (**WITCH**) в **GRINWOOD'e**. Топь выглядит как небольшие круги, раскинутые на поляне, окруженной большими деревь-

ями. Если персонаж попадает в топь **GRINWOOD'a**, то он проваливается в тоннели внутри больших деревьев, из которых ему придется выбираться.

Большие деревья: такого рода деревья находятся только в **GRINWOOD'e**. Большие деревья отличаются от обычного леса лишь тем, что являются непроходимой стеной в этом страшном лесу.

Болото, вода: водоемы, задерживающие ваше движение. Кроме того, если долго находиться в воде (без морской черепахи), то запросто можно утонуть.

Лава: передвижение по ней отнимает энергию персонажа.

Горы: горы существуют как непреодолимые стены, которые не пересечь никак, кроме отдельного случая (указанного ниже).

Степь, пустыня, равнина: местность, не влияющая на передвижение персонажа.

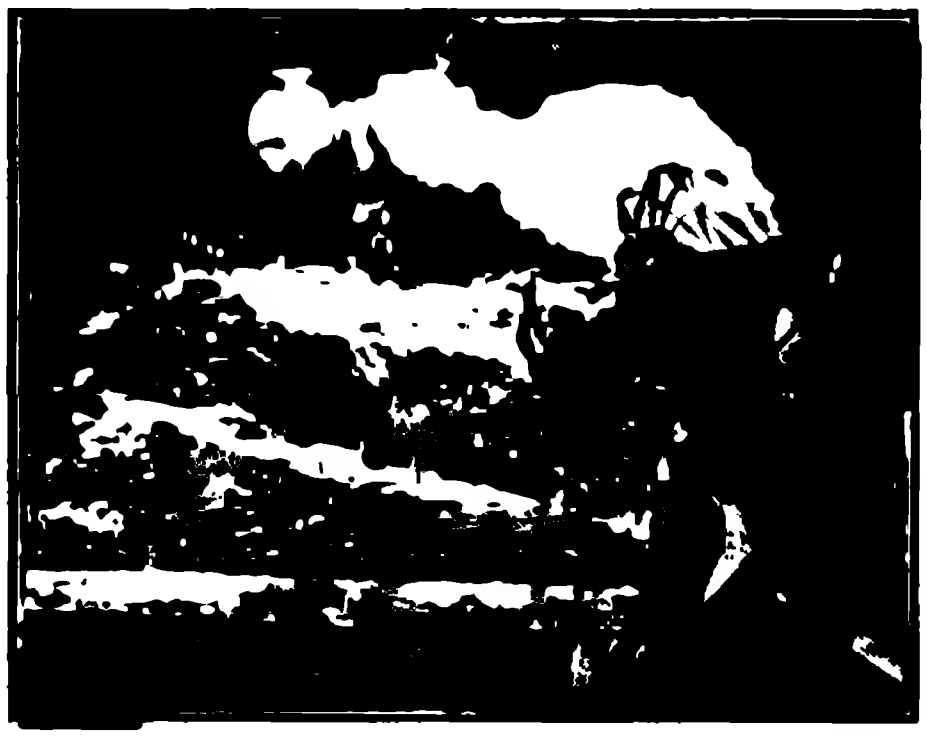
Друзья

Всего в игре есть два полезных друга: морская черепаха и золотой лебедь. Если вам надо пересечь водное препятствие, то задействуйте морскую раковину (**SEA SHELL**), и черепаха приплывет к вам. Черепаху можно вызвать и перед некромантом, чтобы перебраться через лаву. Для того, чтобы летать на лебеде, вы должны иметь золотое лассо (**GOLD LASSO**). Чтобы использовать золотое лассо, вы должны коснуться лебедя, а чтобы опуститься на землю, нажать кнопку A.

Прохождение

Прохождение игры делится на два сценария: упрощенный и, соответственно, усложненный варианты прохождения игры.

Усложненный вариант



В начале игры вы появитесь посреди деревни **TAMBRY**. В указаниях, данных вашему персонажу, сказано, что вы должны пройти к старейшине деревни, который объяснит вам, что нужно вернуть талисман, чтобы уберечь мир от темных сил ночи. Старейшина находится у себя в комнате (см. план деревни **TAMBRY**).

Старейшина сообщит вам, что вашему персонажу нужно идти в город **MARHEIM** к королю, находящемуся в замке города (см. план **City of MARHEIM**). Идите на восток деревни до развилки, затем вниз и не сворачивайте с дороги. По пути вам могут встретиться враги: вы можете избежать встречи с ними, убегая от них, — так они вас не догонят. По прошествии времени вам встретятся несколько развилок: на первой развилке идите вниз, на второй тоже вниз. По пути вы можете встретить старца и пройдете мимо кладбища (**GRAVEYARD**).

После второй развилки вы спуститесь в город. Замок в городе находится на левой стороне. Король в замке скажет вам, что нужно делать для спасения мира. Он расскажет, что он потерпел поражение в борьбе за талисман (**TALISMAN**), и его армия разбе-

жалась. Получается, спасение мира в ваших руках. Далее выйдите из города и идите вниз по дороге. Пройдя мимо двух зданий, находящихся на вашем пути, идите вверх. В конце дороги будет дом, от которого идите наверх. По карте вы увидите, что вы идете вверх по какому-то мысу. В конце мыса находится дом, в котором вы найдете морскую раковину (**SEA SHELL**).

Затем вернитесь к деревне **TAMBRY** и пройдите на восток, где найдете кольцо из камней (**GREAT STONE RING**). Активируйте голубой камень (**BLUE STONE**) и выберите строку: **SOUTHERN RIVERS** — телепортируйтесь туда. Вы переместитесь в местность, где на востоке будут горы, окружающие два строения. Идите на восток к этим горам и зайдите в подобие дворика, созданного из гор. В этом дворике будет церковь: (**SHRINE**). Ее охраняет рыцарь грез (**KNIGHT OF DREAMS**). Убейте его. Войдя в церковь, вы найдете солнечный камень (или камень силы) (**SUN STONE** или **POWER STONE**).

Далее вернитесь к кругу из камней: активируйте голубой камень и переместитесь в местность **BURNING WASTLE**. Затем идите наверх до пустыни и потом на восток, пока не увидите дорогу. Спуститесь по ней вниз, и вы дойдете до подземелья **TOMBS OF HEMSATH** (см. карту **TOMBS OF HEMSATH**). В подземелье найдите золотую статуэтку и кость (**GOLDEN STATUE** и **BONE**).

Выходите из подземелья и идите на запад через пустыню. Потом пройдите вниз до кольца камней. Примените голубой камень и телепортируйтесь в местность **MOUNTAINS OF FROST**. Там, рядом с кольцом из камней, будет стоять рэйнджер (**RANGER**), который скажет вам, что пещера золотого дракона находится на востоке. (На востоке **MOUNTAINS OF FROST** тоже стоит рэйнджер, говорящий о том, что пещера золотого дракона находится на западе.). Идите на восток, пользуясь картой (**BIRD TOTEM**), и вы найдете эту пещеру (на карте она обозначена точкой). В пещере вы должны будете убить золотого дракона (**GOLD DRACON**) (см. карту **CAVE OF GOLD DRACON**) и взять магический жезл (**MAGIC WAND**).

Это магическое оружие находится в двух местах. Золотой дракон имеет способность оживать, так что не удивляйтесь тому, что на обратном пути, при выходе из пещеры, вы встретитесь с ним снова. Как только вы выйдете из пещеры, идите на запад до кольца камней: примените камень путешествий и переместитесь в лес **GRINWOOD** (**WEST OF GRINWOOD**).

Далее идите на запад, и вы попадете в лес (пользуйтесь картой (**BIRD TOTEM**). Вы должны провести своего персонажа через лес, топи и через тоннели в больших деревьях. После этого вы увидите здание, в котором обитает ведьма (**WITCH**). Как только вы войдете и увидите ее, автоматически применится **SUN STONE**, и защита ведьмы уничтожится. После этого вы можете убить ее любым оружием. Когда вы уничтожите ведьму, она оставит для вас золотое лассо (**GOLD LASSO**). Выйдите из здания, пройдите через тоннель в больших деревьях и найдите еще одну золотую статуэтку. Затем вернитесь на запад **GRINWOOD'a**.

Найдите кольцо из камней и переместитесь в местность **BURNING WASTLE**. Телепортировавшись в **BURNING WASTLE**, идите вниз, пока не увидите черные горы. Далее, используя карту **BIRD TOTEM**, спускайтесь все ниже и ниже, найдите остров на западной стороне (в море). Найдя нужный остров, вызовите морскую

черепаху и переправьтесь на него. На этом острове (в середине) вас будет ждать золотой лебедь.

Подойдите к золотому лебедю и сядьте на него. После этого летите на кладбище (**GRAVEYARD**). Дождавшись полуночи (**MIDNIGHT**), войдите в здание, находящееся внутри ограды кладбища. Там вас будет ждать дух (**SPECTRE**), который возьмет у вас кость (**BONE**) и даст вам **CRYSTAL SHARD**.

Далее вновь сядьте на лебедя и летите к зданию, находящемуся возле дома с камнем силы (**SHRINE**). Это здание называется **FORBIDDEN KEEP**. Там будет находиться девушка, которая даст вам свиток (вход в здание на крыше). Затем опять садитесь на золотого лебедя и летите в **CITY OF MARHEIM** к старцу, восстанавливающему энергию вашего персонажа. Этот старец даст вам еще одну золотую статуэтку. Когда вы войдете в **FORBIDDEN KEEP** и поговорите с принцессой замка **MARHEIM** (девушка в здании — принцесса), вы перенесетесь в замок **MARHEIM**. Последняя статуэтка находится на верхней части этого огромного материка в замке близ дороги. Возьмите эту статуэтку, долетите с помощью лебедя до моста, перейдите его, и вы выйдете на дорогу.

После сбора всех пяти золотых статуэток в пустыне откроется затерянный город (**CITY OF AZAL**). Летите туда на золотом лебеде и возьмите в одном из зданий города цветок-розу (**ROSE**). Далее идите в свою родную деревню (**VILLAGE OF TAMBRY**) и поговорите со старейшиной. Он вам скажет, что нужно убить некроманта (**NECROMANCER**) и взять у него талисман, тогда вы спасете мир от сил ночи и тьмы. Доберитесь до ближайшего круга камней и телепортируйтесь в место под названием **BURNING WASTLE**. Далее идите вниз, пока не увидите горы (горы находятся на востоке, так что пользуйтесь картой **BIRD TOTEM**). Увидев горы, идите к их северному концу, где должен быть проход вовнутрь. Опасайтесь лавы. После того, как вы вошли внутрь гор, идите вниз. Дойдя до тупика, идите вправо и вниз, а затем влево. Вы пришли в цитадель смерти (**CITADEL OF DOOM**). Вход в цитадель преграждает лава.

Подойдите к лаве и с помощью морской раковины вызовите морскую черепаху (если сразу не получится, попытайтесь вызвать снова). Когда черепаха появится, переплывите на ней через лаву ко входу в **CITADEL OF DOOM**. В этом замке вы встретитесь с некромантом.

Помимо него здесь обитают и другие опасные существа, и также опасен пол, по которому вы скользите — это очень мешает вам (чтобы притормаживать, нажимайте противоположное скольжению направление). Далее будет пол черного цвета (не спутайте черный пол с бездной), на котором управление перепутано: нажимаете влево — идете вправо, нажимаете вниз — идете вверх.

Если провалитесь в бездну, то сразу умрете. Некромант передвигается так же, как вы, и может стрелять так же, как вы, потому что он имеет такое же оружие, как у вас, и убить его можно только с помощью этого оружия. Получив достаточно ранений, он

обронит талисман, но не умрет (он бессмертен). Возьмите талисман, и вы спасете весь мир от всей этой нечисти, — игра окончена!

Упрощенный вариант прохождения игры

Суть его заключается в том, что для прохождения игры необязательно брать следующие вещи: все пять золотых статуэток, золотое лассо, розу, солнечный камень и свиток, который дает вам принцесса в **FORBIDDEN KEEP**. Нужно лишь взять: **а)** морскую раковину; **б)** кость, чтобы обменять ее на **CRYSTAL SHARD**; **в)** магический жезл.

Дерзайте!

Некоторые дополнительные объяснения к игре

В игре могут появляться сообщения о действиях и желаниях вашего персонажа.

Когда персонаж хочет спать, то надо быстро искать ночлег: идите в таверну или в дом, где есть ковер или кровать. Встаньте на ковер или на кровать и дождитесь сообщения: если ваш герой не хочет спать, то вы можете идти дальше, продолжая свое путешествие; если ваш герой хочет спать, то он ляжет соответственно на кровать или на ковер и проспит некоторое время.

Когда ваш персонаж хочет есть, вы должны решить эту проблему, иначе после долгого путешествия с голодным желудком ваш герой начнет ходить то вкривь, то вкось, и энергия его начнет убывать, — вот что значит умереть от голода! Также могут высветиться сообщения о том, как вы героически убили врагов с помощью магии (**JADE SKULL**), либо с помощью вашего обычного оружия. Кроме всех сообщений, есть информация: о времени суток; о том можно ли применить данный предмет в данном месте; о том, что вы нашли.

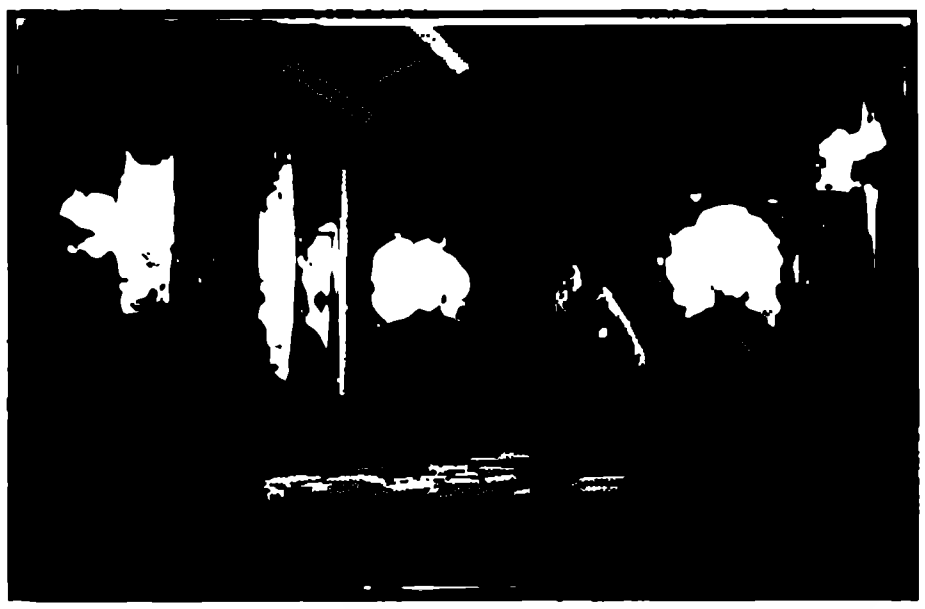


Схема №1

Village of Tambry.

TAVERN - таверна

MAYOR - комната мэра деревни TAMBRY

▬ - двери

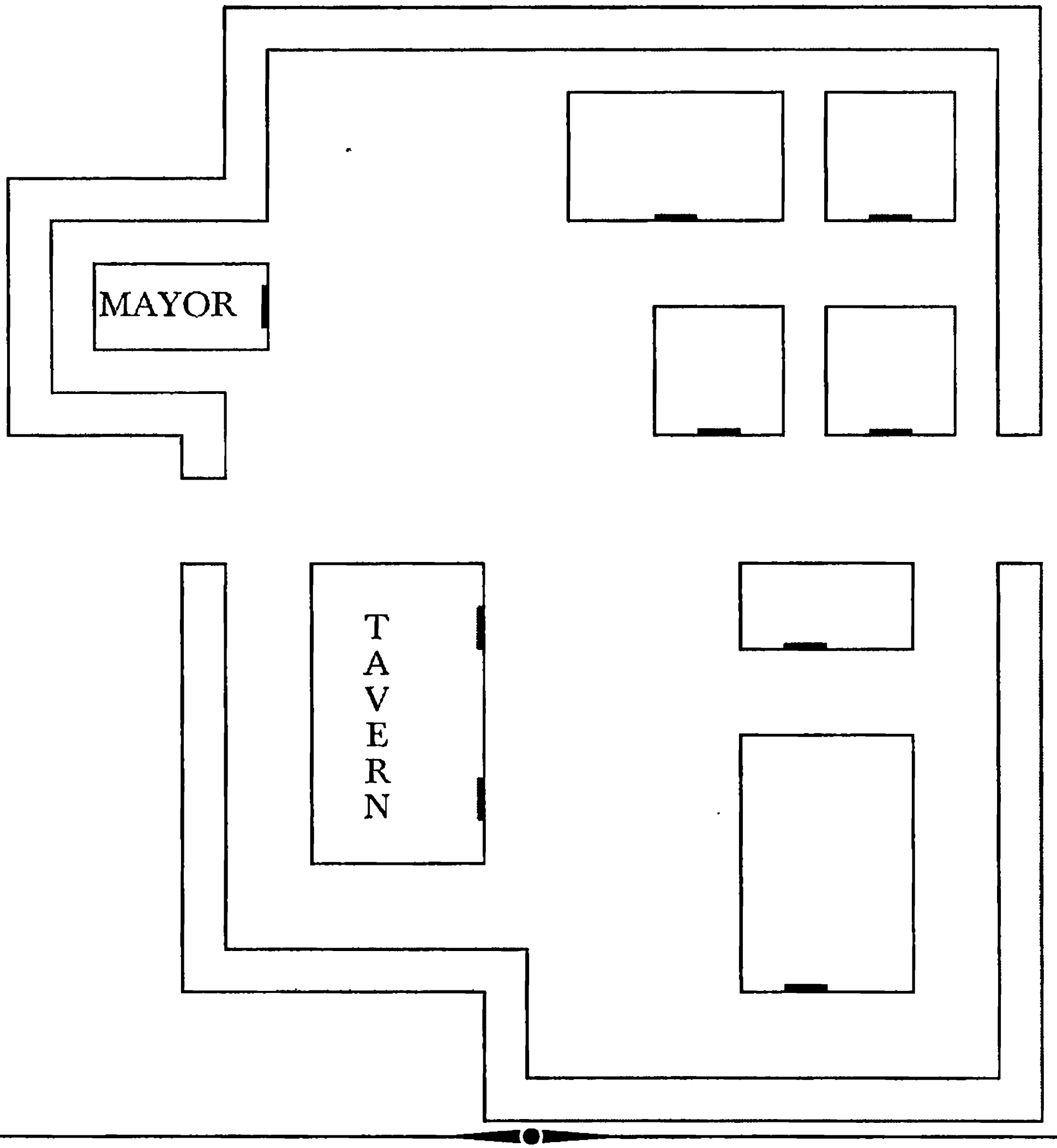


Схема №2

City of Marheim.

Все двери (▬) открываются серым ключом (Grey key), а ворта замка (◐) - белым ключом (White key).

"Старец" после разговора с тобой восстанавливает твою энергию до максимума.

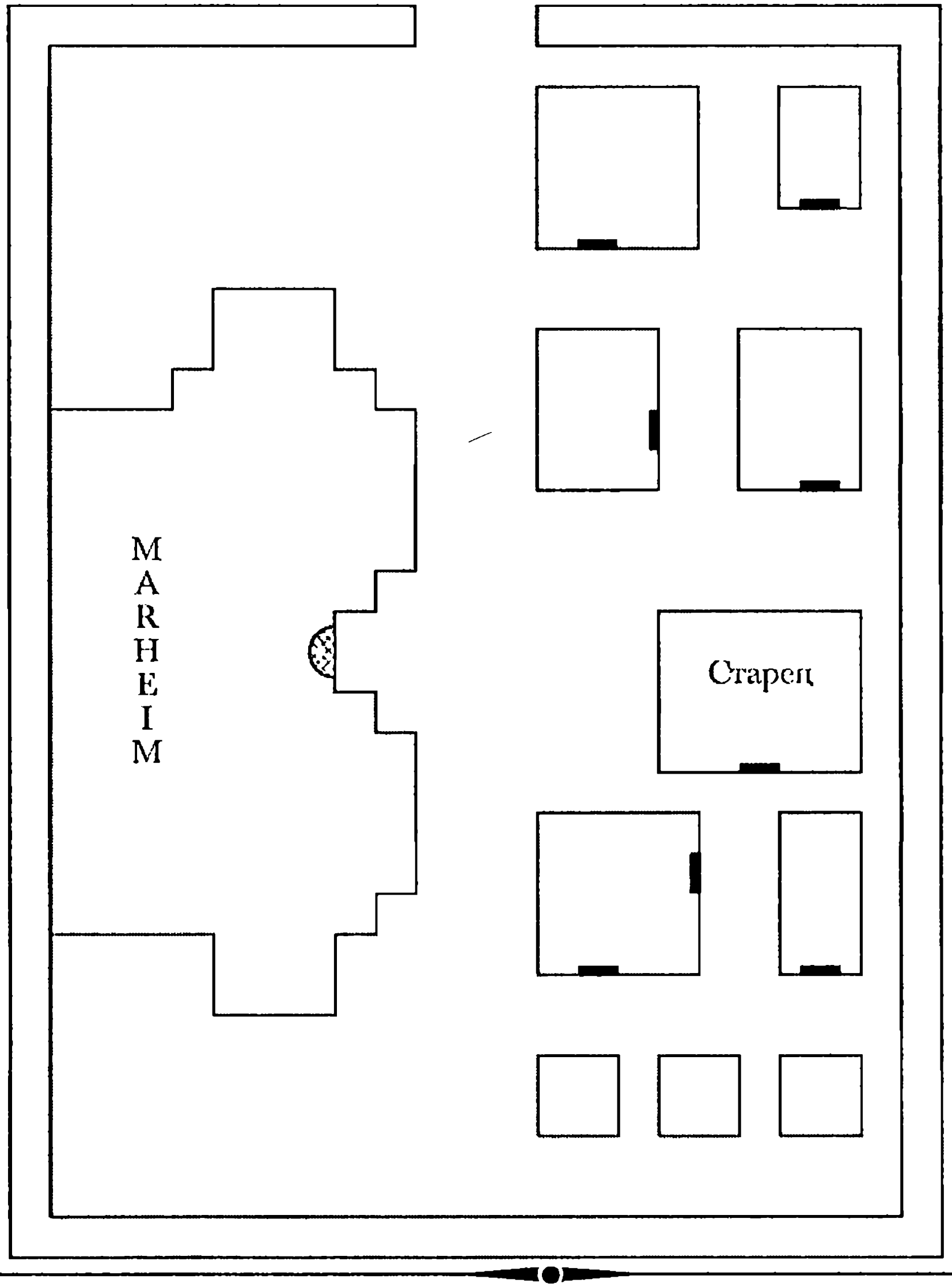


Схема №3

Tombs of Hemsath.

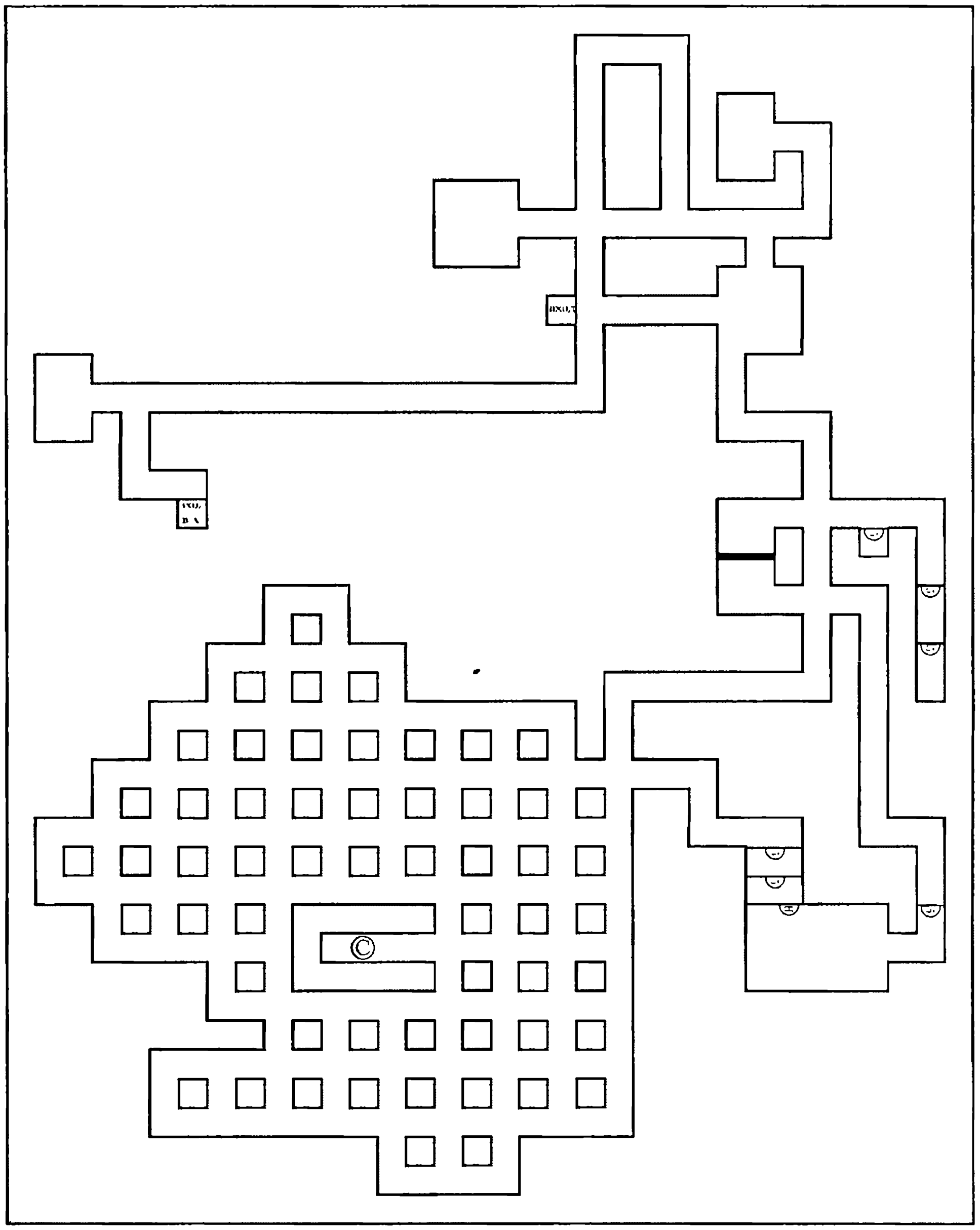


Схема №4 MAZE (лабиринт).

Основная часть TOMBS OF HEMSATH состоит из двух частей: из MAZE (лабиринта) и из второй части TOMBS OF HEMSATH.

ВХОД П.А. - Вход в лабиринт (Maze)

Ⓘ - Золотые двери

Ⓗ - Невидимые двери

Ⓢ - Каменные двери

Ⓖ - Золотая статуэтка (Golden Statue)

Ⓑ - Кость (Bone)

Ⓒ - Старец

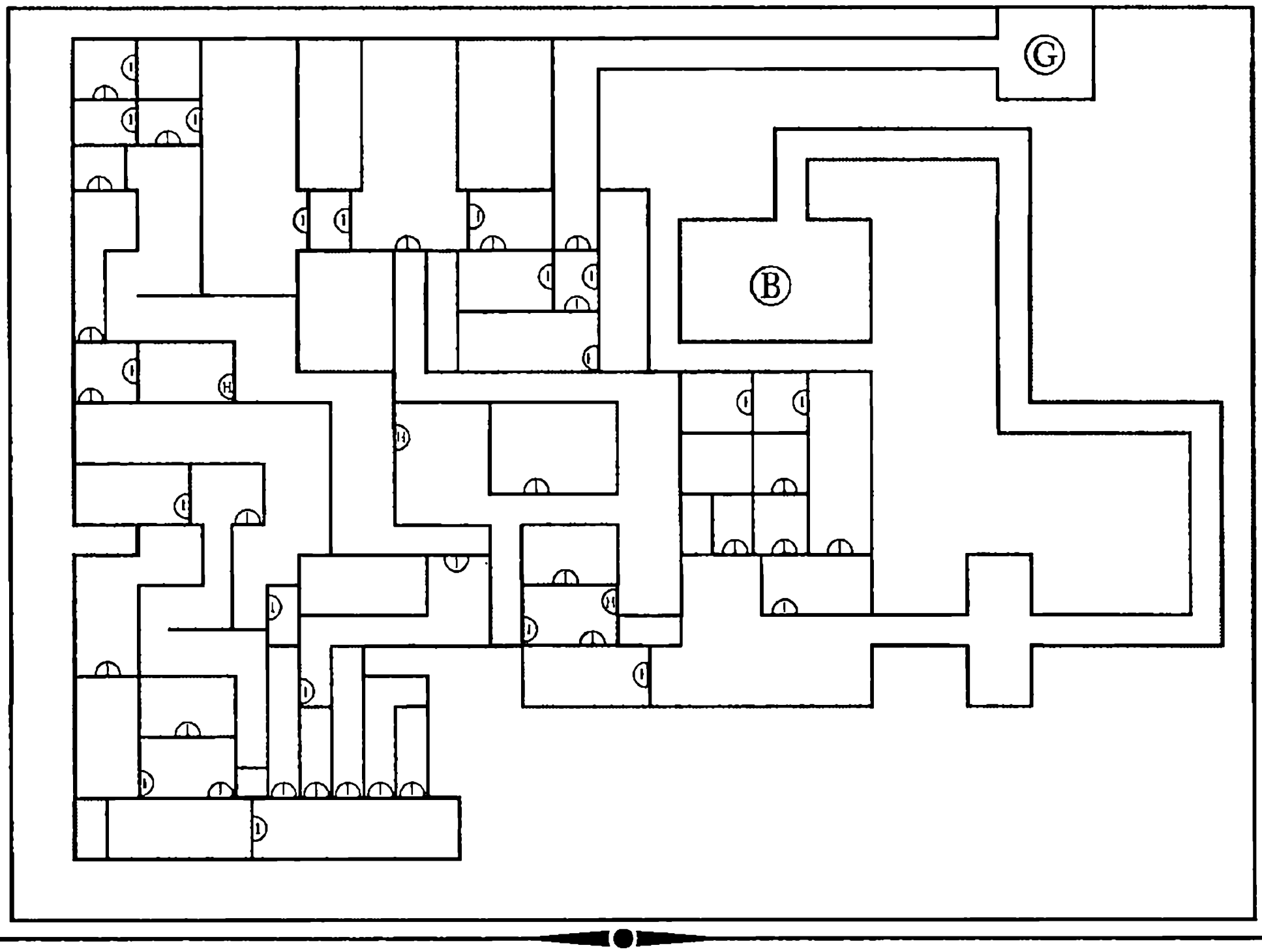


Схема №5

Cave of Gold Dragon.

Д - Дракон

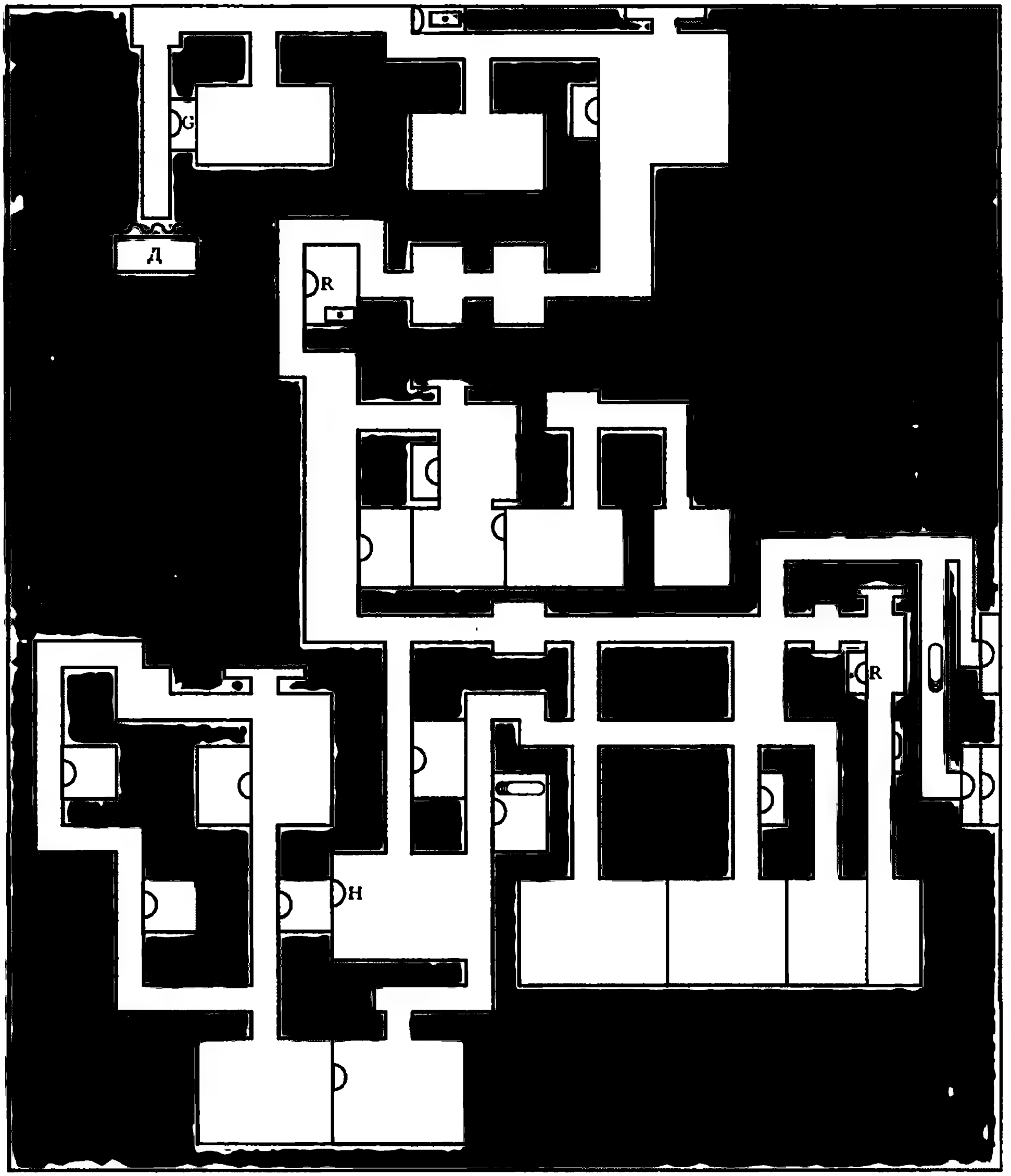
R - Grey key

- Сундук

H - Невидимая дверь

G - Red key

- Magic Wand

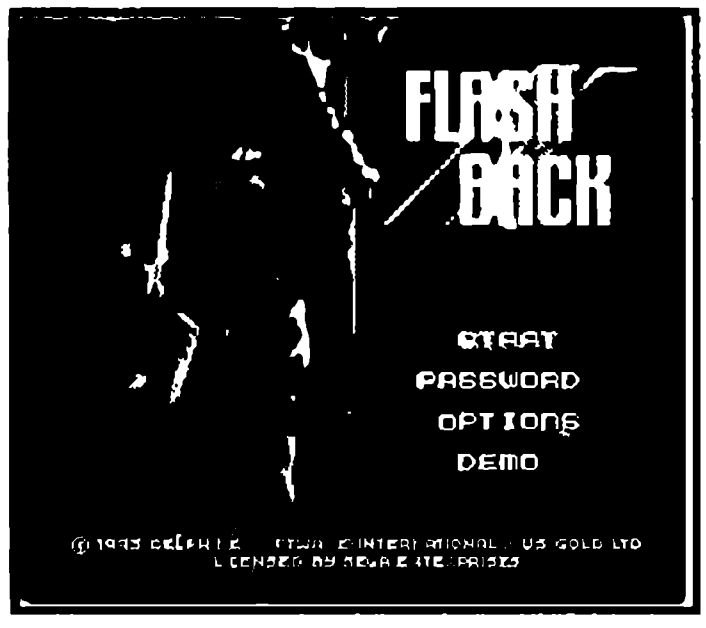


ВОСПОМИНАНИЕ

Us Gold ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Главный герой игры чрезвычайно подвижен, этим он напоминает героя из «Prince Of Percia», но сама игра больше похожа на «Another World», только покруче будет. Создатели игры, видимо, ярые поклонники фильмов с Арнольдом Шварцнеггером — в «Обратном кадре» есть явные заимствования из них. Вам стирают память, но вы успеваете записать послание самому себе и позже вместе со своей памятью заносите ее обратно в свой мозг («Вспомнить все»). На одном из этапов вы рискуете своей жизнью в шоу-игре будущего («Бегущий человек»). А один из ваших врагов похож на киборга Т-1000 («Терминатор-2»). Несмотря на банальный сюжет, это вполне стоящая игра. Она состоит из 7 этапов, у каждого из которых есть свой пароль.

Стратегия



Чтобы выжить в этой игре, вам необходимо в совершенстве **ОВЛАДЕТЬ КЛАВИШАМИ УПРАВЛЕНИЯ**. Потренируйтесь в разнообразных прыжках, пока не научитесь выполнять их с легкостью. Вам придется двигаться на последних этапах очень быстро, и у вас не будет времени на раздумья.

Есть 4 вида прыжков. **ПРЫЖОК ВВЕРХ** — нажатие клавиши ↑ на пульте. Если держать ↑, вы сможете взобраться на уступ, который выше. Можно **ПРЫГНУТЬ НА ДВА ШАГА ВПЕРЕД** — нажмите и держите клавишу **A** и нажмите ↑. Это пригодится, когда будете прыгать с уступа на уступ или перепрыгивать мины. Чтобы совершить **БОЛЬШОЙ ПРЫЖОК**, необходимо пробежать несколько шагов, затем нажать . Последний прыжок самый сложный: если есть возможность пробежать по крайней мере 4 шага, бегите и **ПРЫГАЙТЕ НА УСТУП ВЫШЕ**. Для этого не отпускайте клавишу **A** и нажмите на пульте клавишу направления, в котором хотите бежать, затем отпустите ее, но клавишу **A** продолжайте держать. Если вы ухватились за уступ, вы можете висеть на нем сколь угодно долго, пока не отпустите клавишу **A**. Чтобы забраться на него, нажмите ↑, а чтобы упасть вниз, просто отпустите клавишу **A**.

Чтобы воспользоваться предметом, вы должны выбрать его в своем каталоге (вызывается нажатием клавиши «**Start**»), потом нажать клавишу **B**. На втором этапе вы добавите к своему боевому арсеналу **СИЛОВОЕ ПОЛЕ (FORCE FIELD)**. Пока вы не пользуетесь другими предметами, держите силовое поле включенным, так вам не придется прикладывать особых усилий, чтобы задействовать его. Быстро нажав **A** и **B**, вы легко включите силовое поле на время своей стрельбы. Силовое поле появляется только на короткое время, поэтому старайтесь задействовать его, когда пули летят в вас.

Более серьезным средством вашей защиты является **ЩИТ (SHIELD)**. Вы владеете им с самого начала игры и сохраняете до конца. Он может спасти вас от четырех попаданий, прежде чем станет бесполезен (его защитная энергия упадет до нулевой отметки), тогда следующая пуля оборвет вашу жизнь. Но щит не спасает вас от падений с

большой высоты. В случае гибели вам придется либо начать этот этап сначала, использовав пароль, либо вернуться к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ (SAVE PUMP)**. Поэтому важно, конечно, чтобы в вас не попадали, но куда важнее перезаряжать свой щит где только возможно. Для этой цели и предназначены **ГЕНЕРАТОРЫ ЭНЕРГИИ (ENERGY GENERATORS)**, которые есть на каждом из этапов игры. Запоминайте их местоположения, чтобы, когда снизится сопротивляемость вашего щита, вы всегда могли вернуться к ним.

Этап 1: Планета Титан

Это прекрасный уровень для получения **НАЧАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ**. Он также идеально подходит для того, чтобы научиться решать головоломки, которые во множестве будут встречаться вам на протяжении всей игры. Важно запомнить следующее: всегда есть способ, которым можно преодолеть любое препятствие и открыть любую дверь, так что, столкнувшись с какой-либо проблемой, подумайте, как те предметы, что есть в вашем каталоге, могут вам помочь, или хорошенько осмотритесь вокруг — ключ к решению проблемы должен быть где-то рядом.

ДРОНО-РОБОТ (DRONE ROBOT) выпускает антенну, которая улавливает ваше присутствие и дает роботу сигнал к саморазрушению. Антенна также может стрелять в вас. Если вы находитесь в непосредственной близости от робота и он взрывается, вы получаете одну пробоину в своем щите. 2 наилучших способа борьбы с роботами заключаются в следующем: либо вы, оставаясь на расстоянии, приседаете и стреляете в антенну, когда она поднимется, либо просто проноситесь мимо робота на полной скорости.

После первой комнаты отправляйтесь вниз (вы можете или спрыгнуть, или, стоя на краю уступа, развернуться и начать аккуратно спускаться вниз, для чего нужно нажать **A** и ↓ на пульте). Возьмите **ГОЛОКУБ (HOLOCUBE)**, выберите его в своем каталоге (нажмите «**Start**») и включите его (клавиша **B**). Заберитесь на верхний уступ первой комнаты. Бегите направо (чтобы бежать, держите нажатой клавишу **A**) в следующую комнату и прыгайте через яму (держите нажатой клавишу ↑, когда выбегаете из первой комнаты и вбегаете во вторую). Оказавшись в следующей комнате, прыгайте вниз. Еще ниже находятся дверь и охранник. Дверь должна быть открыта. Если же нет, вам надо вернуться назад и взять голокуб, который потом следует поместить между датчиками двери. Нажмите **C**, чтобы вытащить пистолет (ох, и ловко вы это делаете!), затем шагните с уступа, прицельтесь и убейте охранника. Идите налево в дверь и прыгайте в следующую комнату. Будьте готовы к тому, что вас ожидает.

Вам предстоит встретиться с охранником и двумя дроно-роботами. Прежде чем прыгнуть к ним и всту-

пить с ними в схватку, идите налево, в следующую комнату, встаньте рядом с левой стеной и нажмите клавишу Вверх, чтобы взобраться на уступ. Поднявшись туда, присядьте и поднимите **10 КРЕДИТОК (10 CREDITS)**. Прыгайте вниз и отправляйтесь в комнату справа. Совершенно необязательно вступать в схватку с дроном, который находится прямо под вами, тем более что с ним тяжело сражаться на узкой платформе, поэтому прыгайте еще ниже и, сбежав по правому уступу, падайте на землю. **Вытащите пистолет**, повернитесь налево, присядьте и убейте робота. Спрячьте пистолет и бегите налево, в следующую комнату. Лезьте наверх и достаньте пистолет.

Идите вправо, чтобы появиться за спиной охранника в следующей комнате. Вы находитесь слишком близко к нему, чтобы его застрелить, поэтому вытаскивайте пистолет и бейте его рукояткой пистолета (клавиша **A**). Возьмите **КАРТРИДЖ (CARTRIDGE)**. Идите налево, в следующую комнату, прыгайте вниз, идите направо в следующую комнату и прыгайте вниз.

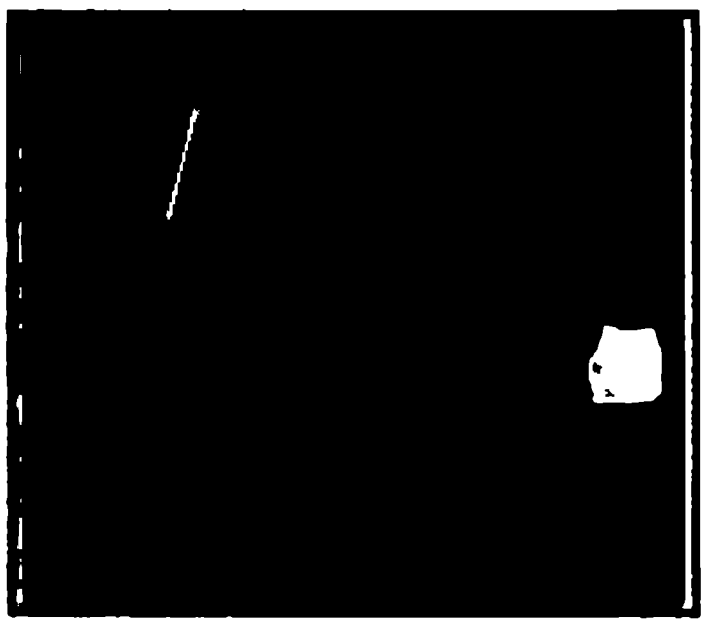
Теперь вы находитесь на высоком уступе. Под вами — охранник. Встаньте на самый край, повернувшись налево, затем нажмите и держите клавишу **A** и нажимайте ↑, чтобы допрыгнуть до маленького уступа напротив. Повернитесь направо и карабкайтесь вниз. Достаньте пистолет, спрыгивайте вниз и убивайте охранника. Отправляйтесь направо в следующую комнату. Не дотрагивайтесь до **СВЕТЯЩЕЙСЯ ЗЕЛЕНОЙ СТЕНЫ**, иначе вам не поздоровится. Заберитесь на платформу и спуститесь оттуда с правой стороны. Идите направо в соседнюю комнату. Внимательно осмотрите пол. Вы увидите **ВСПОЛОХИ ЭНЕРГИИ**, которые убьют вас, если вы на них наступите. Встав перед первым, нажмите и держите клавишу **A**, затем нажмите ↑, чтобы перепрыгнуть его. Подъемник точно почувствует ваше приближение и опустится вниз. Подпрыгивайте и залезайте на него. Подойдите к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**. Выберите в каталоге щит, нажмите и держите **B**, чтобы поместить его в генератор. Потом выберите картридж и держите клавишу **B** нажатой, чтобы поместить его в генератор. Затем бегите налево, спрыгивайте с подъемника, перепрыгивайте через всполохи и идите как можно дальше влево, пока не обнаружите **КАРТРИДЖНЫЙ ЗАМОК (CARTRIDGE LOCK)**. Воспользуйтесь картриджем, чтобы открыть его, затем быстро приседайте и стреляйте, чтобы уничтожить дроно-робота. Идите налево, в соседнюю комнату, спрыгивайте на землю и прыгайте через всполох энергии. Встаньте на подъемник в центре комнаты, нажмите и держите клавишу **A**, одновременно нажимая ↑, чтобы подняться на нем.

Идите налево, в соседнюю комнату. Забирайтесь наверх, потом еще раз наверх, налево и прыгайте вниз, там найдете **КАМЕНЬ (STONE)**. Забирайтесь обратно на самый верхний уступ и бросайте камень вправо. Он включит подъемник у левой стены. Подойдите к подъемнику и поднимите **ТЕЛЕПОРТАТОР (TELEPORTER)**. Идите направо и подберите камень. Возвращайтесь назад и падайте вниз, затем спускайтесь на подъемнике. Наконец-то, **СОХРАНИТЕЛЬ!** Подойдите к левому краю подъемника, спрыгните с него и бегите к **СОХРАНИТЕЛЮ**. И сохраняйтесь, сохраняйтесь, сохраняйтесь!

Помните, где находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**? Возвращайтесь к нему (далеко вправо). Поднимитесь на подъемнике, затем идите налево, в соседнюю комнату, одновременно доставая свой пистолет. Чтобы убить охранника, вам нужно выстрелить как можно быстрее. Забирайтесь наверх. Прыгайте через яму налево, затем прыгайте обратно, чтобы избежать включения сенсора, который опустит подъемник к центральной платформе. Заберитесь на нее и подойдите к ее правому краю — подъемник поедет вниз. Перепрыгните через датчики, чтобы подъемник не поехал обратно наверх. Лезьте (или поезжайте на подъемнике) наверх и отправляйтесь в соседнюю комнату. Внизу вы увидите **РАНЕНОГО ЧЕЛОВЕКА**. Подойдите к нему (чтобы поговорить с ним, нажмите A). Дайте ему телепортатор. Возьмите **ИДЕНТИФИКАЦИОННУЮ КАРТОЧКУ (ID CARD)**. Забирайтесь обратно наверх и идите к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**. Подзарядите щит, если необходимо. Затем возвращайтесь к **СОХРАНИТЕЛЮ** и сохранитесь.

Карабкайтесь вниз, в следующую комнату (или падайте вниз — это безопасней!). Вставьте идентификационную карточку в **ЗАМОК ДЛЯ КАРТЫ (CARD LOCK)**. Прыгайте вниз и стреляйте в охранника. Спускайтесь вниз в следующую комнату, прыгайте, потом спускайтесь еще ниже. Бросайте камень как можно дальше вправо, чтобы привлечь внимание охранников, потом прыгайте вниз и стреляйте в них. При появлении лазерного луча, падайте вниз и, сгруппировавшись, катитесь вправо, чтобы избежать попадания в голову (!). Продолжайте катиться в соседнюю комнату до самой стены. Заберитесь по ней и поговорите с человеком.

Ого, здесь куча кредиток! Самое время подобрать несколько. Возвращайтесь к **СОХРАНИТЕЛЮ**. Идите направо через комнату и спускайтесь в соседнюю. Забирайтесь на центральный уступ, вытаскивайте пистолет и падайте. Застрелите охранников. Воспользуйтесь **ГЕНЕРАТОРОМ ЭНЕРГИИ**, чтобы подзарядить щит. Отправляйтесь направо, взбирайтесь наверх и нажимайте **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ (SWITCH)**. Перепрыгните через сенсор, чтобы не включить светящуюся зеленую стену. Направляйтесь вправо в соседнюю комнату и с колена убейте дрона-робота. Падайте вниз и убейте охранника. Подберите **КРЕДИТКИ**, которые лежат в центре комнаты.



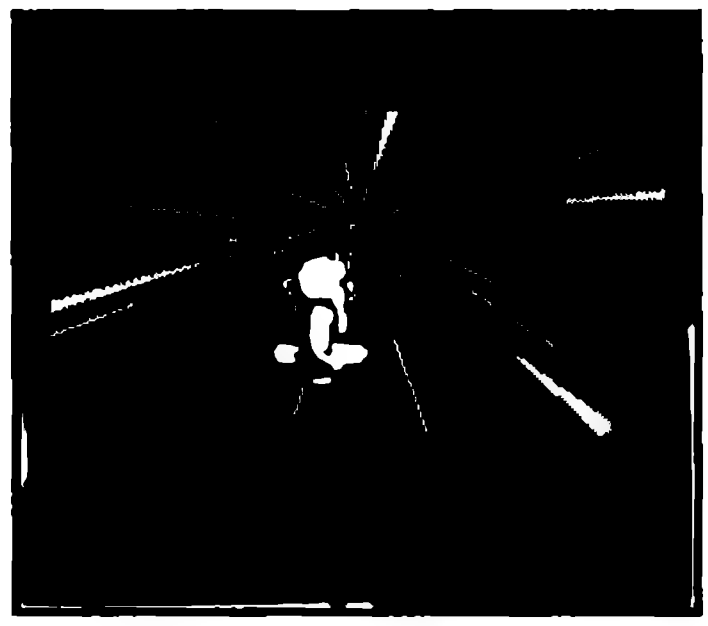
Идите в соседнюю. Забирайтесь на центральную платформу и поднимите **КЛЮЧ (KEY)**. Спрыгните вправо и соберите **КРЕДИТКИ**. Идите направо в соседнюю комнату, застрелите охранника. Заберитесь наверх к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**. Осмотритесь вокруг и найдете еще несколько **КРЕДИТОК**. (У вас их должно быть уже достаточно!) Отправляйтесь в левую комнату. Присядьте и перекатитесь через центральный уступ. Не забудьте сохраниться. Потом отправляйтесь вниз и направо. Там вы снова встретитесь со стариком. Купите у него **РЕМЕНЬ (G-BELT)**. Наденьте его и падайте в яму. Вот и конец этапа!

Этап 2: Новый Вашингтон

Это самый продолжительный этап в игре! Отправляйтесь направо в соседнюю комнату, повернитесь влево и карабкайтесь вниз. Прыгайте, потом поднимайтесь на подъемнике. Поднимитесь на правый уступ. Отойдите как можно дальше вправо, разбегитесь и бегите влево, прыгайте и хватайтесь за уступ наверху (не отпуская клавишу **A**, нажмите в момент прыжка ←) Отправляйтесь в соседнюю комнату слева и забирайтесь наверх. Теперь — направо. В следующей комнате вас ждет серьезное испытание. Опустившись на колено, стреляйте в **ДВУХ ПАРЯЩИХ В ВОЗДУХЕ ОХРАННИКОВ**, затем быстро поднимайтесь и снова стреляйте, иначе вам с ними не справиться. Поговорите со своим старым другом **ЯНОМ**. Присядьте на стул. (Прекрасная сцена! Сделано гораздо лучше, чем концовки большинства игр!) Вы получите **СИЛОВОЕ ПОЛЕ**. Включите и всегда держите его включенным, если, конечно, больше ничем из каталога не пользуетесь. В этом случае единственное, что вам нужно будет сделать, чтобы создать вокруг себя силовое поле, это нажать клавишу **B**. На мгновение оно защитит вас от вражеского огня. Энергия поля не истощается, поэтому вы можете пользоваться им сколько хотите.

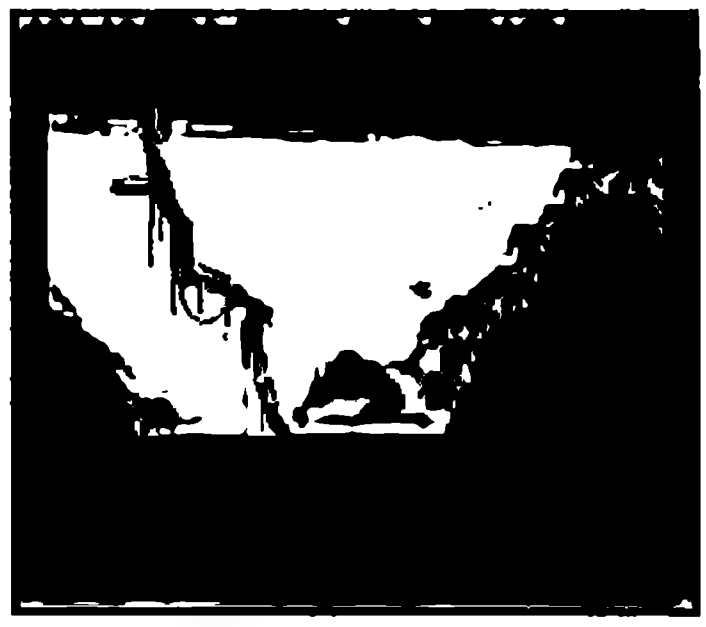
Идите направо в соседнюю комнату. Подойдите прямо к пропасти, повернитесь налево и спускайтесь вниз. Падайте, вытаскивайте пистолет и стреляйте в охранника. Возьмите **ВЗРЫВАТЕЛЬ (FUSE)**. Лезьте наверх. Разбегитесь и прыгайте влево, хватайтесь за уступ наверху и залезайте на него. Выберите в своем каталоге взрыватель и подведите его к переключателю. Нажмите переключатель и поднимитесь на подъемнике. Пройдите влево и нажмите переключатель. Поднимитесь на подъемнике. По завершении игры остается абсолютно непонятным, какие цели преследует этот человек, но каждый раз, встречаясь с вами, он говорит: «Доброе утро!» Идите налево в следующую комнату и поговорите с человеком на **ПРОПУСКНОМ ПУНКТЕ (CHECKPOINT)**, чтобы получить **КАРТУ (MAP)**. Включите подъемник и опуститесь на нем. Чтобы воспользоваться метро, вам надо встать справа от барьера безопасности и нажать клавишу **A**, когда появится поезд. Вас доставят на следующую станцию сабвея. Последовательность станций указана у вас на карте. Нажмите **A**, когда доберетесь до станции **АМЕРИКА**.

Отправляйтесь на подъемнике наверх, потом пересядьте на другой, для этого нажмите на переключатель, и поднимайтесь еще выше. Идите как можно дальше направо, чтобы обмануть сенсор, и вызовите подъемник. Отправляйтесь налево в бар и потолкуйте с барменом. Потом — направо и поговорите с **ДЖЕКОМ**. А вы еще думали, что 500 кредиток за ремень это слишком круто!



Спускайтесь обратно в метро и отправляйтесь в **АФРИКУ**. Поднимитесь на двух подъемниках и сверните налево, к **АДМИНИСТРАТИВНОМУ ЦЕНТРУ**. Поговорите с типом, который окажется справа. Поднимитесь и поговорите с людьми в окнах **A**, **C** и, наконец, **B**. С боссом разговаривайте вежливо. Отдайте ему свою идентификационную карточку, чтобы получить **РАЗРЕШЕНИЕ НА РАБОТУ**. Потом возвращайтесь в сабвей и поезжайте в **ЕВРОПУ**.

Поднимитесь на двух подъемниках и идите налево. Вы можете сфотографироваться, вставив свою кредит-



ную карточку в щель для монет, но полученные снимки вам в дальнейшем не понадобятся Пройдя еще немного влево, вы найдете **АГЕНТСТВО ПО НАЙМУ**. Побеседуйте с мужчиной, потом идите налево к **СПИСКУ ПРЕДЛАГАЕМЫХ РАБОТ**.

Поручение 1 (доставка пакета):

Воспользуйтесь своим разрешением, чтобы получить работу. Опуститесь на подъемнике, зарядите щит и сохранитесь. Отправляйтесь в **АЗИЮ**.

Поднимитесь на последний этаж и идите вправо в **ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНТСТВО**. Поговорите с дамой в будке и получите пакет. Спускайтесь в сабвей и отправляйтесь в **АФРИКУ**. Когда вы появитесь на последнем этаже, на вас набросится охранник. Будьте готовы к этому. Идите направо, найдите агента по туризму и отдайте ему пакет. Возвращайтесь в агентство по найму (**ЕВРОПА**) и получите следующее поручение.

Поручение 2 (сопровождение очень важной персоны (ОВП):

Предъявите разрешение на работу и примите поручение, потом зарядите шит и сохранитесь. Отправляйтесь в **АФРИКУ** и поднимитесь на подъемнике до **ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЫ 2**. Идите налево. Прыгайте направо и поднимайтесь на подъемнике за **ОВП**. Идите направо в соседнюю комнату. **ОВП** может уйти, но вы не обращайте внимания. Заберитесь на самый верх справа, потом спрыгивайте вниз (таким образом обманете двери). Идите направо в соседнюю комнату, забирайтесь наверх, перепрыгните мину. Повисните на правом уступе и падайте. Пройдите влево через 2 комнаты, найдите **ОВП** и приведите его к этому месту. Спуститесь на подъемнике. Заберитесь на самый верх, затем прыгайте вниз и стреляйте в охранника. Поднимите **КЛЮЧ (KEY)**. Перелезьте через стену слева и воспользуйтесь ключом, чтобы открыть **ЗАМОК (KEY LOCK)**. Идите в соседнюю комнату слева и будьте готовы выстрелить в охранника. Падайте вниз и отправляйтесь в комнату слева. Пройдите влево и залезьте на верхний уступ. Стоя на нем, быстро стреляйте в приближающуюся к вам сферу. Отпрыгните вправо и забирайтесь наверх, чтобы уничтожить вторую сферу. Идите налево и ищите **КЛЮЧ**, затем спускайтесь и уходите вправо. Дойдя до запертой на **ЗАМОК** двери, откройте ее ключом. За дверью вы найдете **ОВП**. Идите в комнату слева и опуститесь на подъемнике. Это **ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР**. Идите налево. Когда **ОВП** узнает это место, вы будете тут же переброшены в агентство по найму. Восстановите щит, сохранитесь и можете браться за следующую работу.

Поручение 3 (ликвидация киборга):

Готовьтесь к неожиданностям! Отправляйтесь направо через две комнаты и найдите там человека. Покажите ему фотографию киборга. Он направит вас в бар. Спускайтесь в сабвей и отправляйтесь в **АМЕРИКУ**. Поднимайтесь на последний этаж и идите налево в **БАР**. Поговорите с человеком, который находится у левой стены бара, и покажите ему фото. Он направит вас в **ЗАПРЕТНУЮ ЗОНУ 1** (она расположена чуть ниже). Спуститесь вниз на двух подъемниках и поговорите с **ПОЛИЦЕЙСКИМ**. Вернитесь в бар. Пройдите налево в смежную комнату, но будьте наготове — вы будете атакованы сзади (справа) мутантом. Поговорите с мужчиной. Отправляйтесь назад, в **ЗАПРЕТ-**

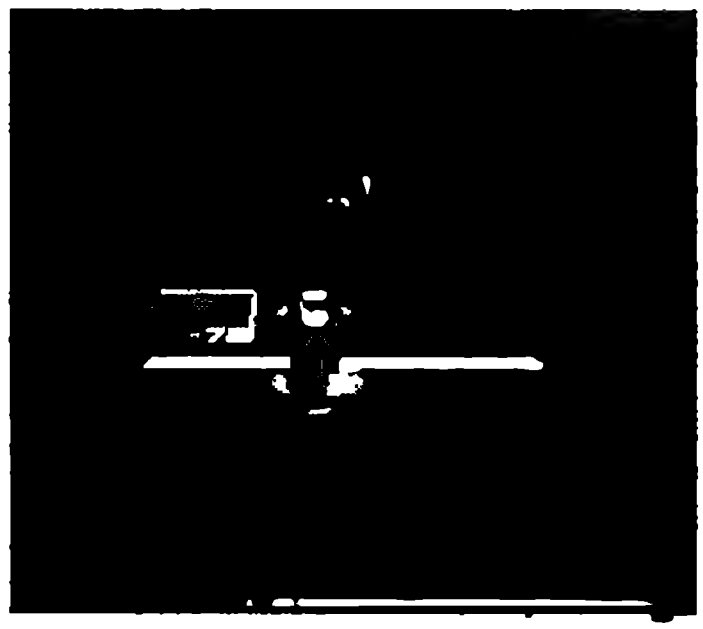
НУЮ ЗОНУ 1 и застрелите полицейского (эй, не мы придумали эту игру! Мы в нее только играем!). Полицейский воспарит в воздух после первого выстрела, поэтому будьте готовы подняться и выстрелить еще раз. Поднимите **КЛЮЧ**. Вернитесь в бар и пройдите одну комнату влево, там найдете **ЗАМОК**. Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть люк в полу. Спускайтесь туда и сохранитесь. Потом спуститесь на один этаж и перепрыгните через пролет, который справа, затем идите в правую соседнюю комнату, присядьте и стреляйте в правую стену. Два охранника, один за другим, выбегут прямо под ваши пули, затем убегут обратно, потом появятся вновь, и так будут бегать до тех пор, пока вы их не убьете. Вы будете перемещеныобратно в агенство по найму. Восстановите щит и сохранитесь. Воспользуйтесь разрешением на работу, чтобы получить следущее поручение.

Поручение 4 (замена карты в генераторе мощности):

Выполнение этого поручения не составит для вас особой сложности, если, конечно, вы хорошо овладели клавишами управления. Вы должны добраться до генератора мощности не более чем за 90 секунд. При хорошей скорости бега вы можете достичь цели своего назначения секунд за 75, но вам достаточно трудно будет найти место для карты и, вполне возможно, что оставшиеся 15 секунд вам совсем не помешают. К тому же, у вас есть возможность сохраниться перед марш-броском, так что не волнуйтесь. **ТЕЛЕПОРТАТОР** находится в агентстве по найму (такая голубая штучка на потолке) справа от **СОХРАНИТЕЛЯ** и **ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ**. Встаньте под ним и приступайте к делу. Взберитесь на стену и быстро бегите направо (держите клавишу A) через следующую комнату. Нажмите и держите клавишу ↑, когда выходите из второй комнаты, чтобы перепрыгнуть через опасные всполохи энергии на полу в третьей комнате. Не отпуская A, нажимайте опять ↑, чтобы перепрыгнуть через следующий пролет. Бегите вправо до упора, нажимайте переключатель, прыгайте вниз и бегите налево. Перекатитесь, чтобы избежать опасности, поджидающей вас на пороге следующей комнаты. Перелезьте через стену, перепрыгните яму и перекатитесь под следующим препятствием. Опуститесь на подъемнике, затем еще на одном. Бегите направо и прыгайте через яму в следующую комнату. Когда вбегаете в соседнюю комнату, держите клавишу A. Тогда вы прыгнете вверх и схватитесь за верхний уступ, который включает подъемник, находящийся внизу, Дождитесь, пока он поднимется до самого верха, затем спуститесь на нем вниз. Бегите направо, к генератору (вся эта зона отмечена словом «терминал»). Возьмите из каталога карту. Место для нее — щель справа от основания генератора. Вставьте ее туда. Восстановите энергию своего щита, сохранитесь, затем воспользуйтесь своим разрешением, чтобы получить следующую работу.

Поручение 5 (уничтожение мутантов):

Пройдите 3 комнаты влево и отправляйтесь вниз на подъемнике к **ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЕ 3**. Войдите в комнату и сохранитесь. Прыгайте вниз и стреляйте в мутантов (если вам удастся их убить, а самому не пострадать, вам, возможно, захочется вскарабкаться наверх и сохраниться снова). Прыгайте на левый уступ и спускайтесь вниз. Падайте и стреляйте в мутанта. Прыгайте еще ниже. Воспользуйтесь своим силовым полем,



чтобы отбить первую пулю мутанта, затем застрелите его. Подберите **КЛЮЧ** у его ног и прыгайте вниз в следующую комнату. Убейте мутантов. Дальше — налево. Откройте ключом вторую дверь и продолжайте двигаться влево. Поднимите **КАМЕНЬ** и бросьте его в датчик слева от себя, заберитесь на уступ, включите силовое поле и застрелите мутанта. В соседней комнате мутант сидит на дальней левой стене, так что будьте готовы, как только войдете, стрелять и использовать силовое поле. Отправляйтесь направо. Встаньте в центре комнаты и бегите влево; выбегая из комнаты, нажмите и держите клавишу ↑ на пульте, чтобы совершить прыжок. Приземлившись, сразу приседайте и стреляйте влево. Перепрыгните через **МИНУ (MINE)** и лезьте на левую стену, чтобы добраться до сенсора. Спускайтесь обратно и идите в следующую комнату. Падайте и стреляйте в мутанта. Лезьте обратно. Приседайте под лучом лазерной пушки. Идите в соседнюю комнату (безопаснее будет, если вы туда вкатитесь). Присядьте и приготовьтесь застрелить **ЛЕВИТИРУЮЩЕГО ОХРАННИКА**, затем выпрямитесь, чтобы прикончить его (воспользуйтесь своим силовым полем!). Пройдите к нижнему правому углу и поднимите **100 КРЕДИТОК** и **КЛЮЧ**. Отправляйтесь обратно на самый верх (не забывайте про лазерную пушку). Идите вниз и направо, затем спускайтесь в следующую комнату и вступите в схватку с очередным **ОХРАННИКОМ**. Отправляйтесь к правому нижнему углу и воспользуйтесь **КЛЮЧОМ**, чтобы открыть **ЗАМОК**, но будьте готовы развернуться и очень быстро выстрелить в сферу. Если сфера подобралась слишком близко к вам, вы можете пригнуться и перекатиться под ней, затем развернуться и расстрелять ее. Уберите пистолет, и вы тут же окажетесь в агентстве по найму. Зарядите щит и сохранитесь.

Теперь вы должны получить документы. Из агентства идите направо к подъемнику, но не упадите в его шахту! Дождитесь, пока он поднимется, затем спускайтесь в метро. Отправляйтесь в **АМЕРИКУ** и поднимайтесь на последний этаж. Идите направо, найдите **ДЖЕКА** (подделывателя документов). Возьмите у него свои бумаги и возвращайтесь в **ЕВРОПУ**. Поднимитесь наверх и найдите человека, который сидит за столом под вывеской «**БАШНЯ СМЕРТИ**». Отдайте ему свои бумаги. Согласитесь, это было легко.

Этап 3: Башня Смерти

Это, наверное, самый легкий этап, лишь кое-где вас подстерегают неприятности. Башня имеет форму пирамиды, поэтому взбираться на нее легко. **НАИБОЛЕЕ ВАЖНАЯ ВЕЩЬ, КОТОРУЮ СЛЕДУЕТ ЗАПОМНИТЬ**: сферы всегда будут находиться на уровне ваших глаз. Вы можете, опустившись на колено, спокойно сражаться с другими врагами. Сферы будут лишь проплывать у вас над головой. Как только они удалятся от вас, вставайте и стреляйте. **ПОМНИТЕ ТАКЖЕ**, что если встать у стены лицом к центру и опуститься на колено, враги будут сами выбегать под ваши пули.

Уровень 8:

Входя в комнату, будьте готовы к стрельбе! Пройдите вправо 3 комнаты, чтобы найти подъемник, затем нажмите переключатель в центре пола, чтобы открылась дверь

с правой стороны подъемника. Идите налево, пока вы не выйдете к комнате с подъемником с другой стороны, затем поднимайтесь на подъемнике наверх.

Уровень 7:

Подъемник, ведущий на уровень 6, находится в правой стороне, но подход к нему преграждает стена. Продолжайте идти влево, пока не доберетесь до двух дверей в левом нижнем углу (здесь же находится **СОХРАНИТЕЛЬ**, которым можно воспользоваться!). Уничтожьте сферы в комнате справа, чтобы открыть 2 двери, ведущие к подъемнику.

Уровень 6:

Сразу же карабкайтесь на правую стену и идите вправо, чтобы нажать выключатель, затем идите налево, пока не доберетесь до подъемника. В соседней комнате слева находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**, к которому, возможно, вам захочется вернуться прежде, чем отправиться на уровень 5. (**СОХРАНИТЕЛЬ** находится около подъемника на уровне 7.)

Уровень 5:

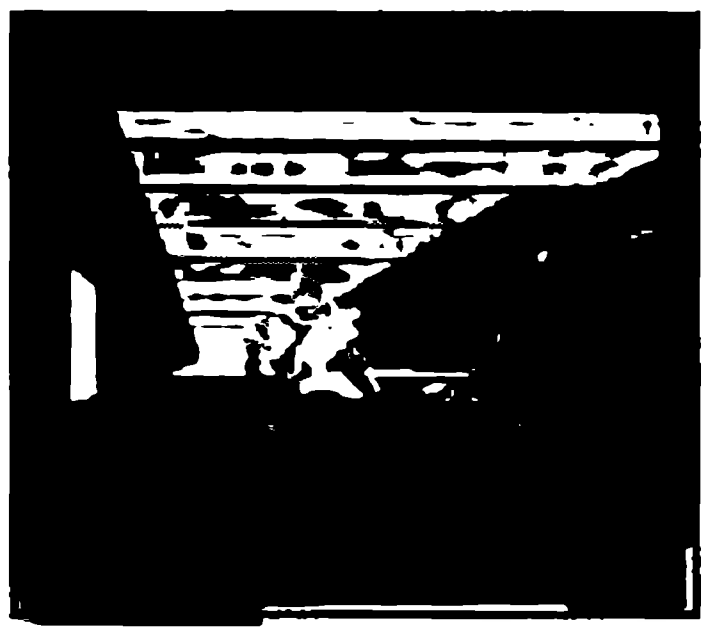
Перекатитесь по тоннелю влево и продолжайте идти влево, пока не увидите подъемник. В комнате слева от подъемника находится **СОХРАНИТЕЛЬ**. Комната слева от **СОХРАНИТЕЛЯ** весьма коварна: на полу лежат три мины. С верхнего правого уступа прыгайте влево и не отпускайте клавишу A, чтобы уцепиться за уступ внизу, затем падайте и прыгайте влево. Взберитесь наверх и прыгайте влево, чтобы обмануть мину на потолке, затем прыгайте вправо, поднимайтесь обратно и с разбега прыгайте влево на самый верхний левый уступ. Двумя комнатами левее вас ждет засада из двух охранников. Спуститесь на нижний этаж и бегите к правой стороне комнаты, затем повернитесь налево, присядьте и стреляйте в охранников. Видите, не так все плохо.

Уровень 4:

Чем выше вы поднимаетесь, тем меньше становятся размеры уровней. И это облегчает вам задачу. Теперь вам нужно идти вправо, чтобы выйти к подъемнику с другой стороны. В первой комнате справа вы должны взобраться на стену и выстрелом уничтожить сферу, потом сбить с ног охранника. После чего падайте вниз и прикончите его. Нажмите переключатель: наверху откроется дверь. Потом взбирайтесь налево и с разбега прыгайте вправо. Оказавшись в следующей комнате, дождитесь пока охранники не подорвутся на мине. В комнате находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Воспользуйтесь им.

Уровень 3:

Он вмещает в себя три этажа, которые тянутся вдоль всего уровня. Идите до самого конца вправо или влево, чтобы взобраться наверх, или спуститься вниз. Стойте на подъемнике и отстреливайте появляющихся охранников. Затем идите направо и взбирайтесь вверх, к **СОХРАНИТЕЛЮ**. Уничтожьте сферу и двух охранников, затем сохранитесь. Заберитесь на верхний этаж и уничтожьте сферу, потом ждите, пока не появится следующая, и расстреляйте ее. Пройдите налево через две комнаты и увидите подъемник. Поднимайтесь.



Уровень 2:

Присядьте и застрелите охранника, потом откатитесь от сферы, прежде чем встать и расстрелять ее. Нажмите переключатель, затем спуститесь на пол, чтобы места для схватки с охранником было побольше.

Уровень 1:

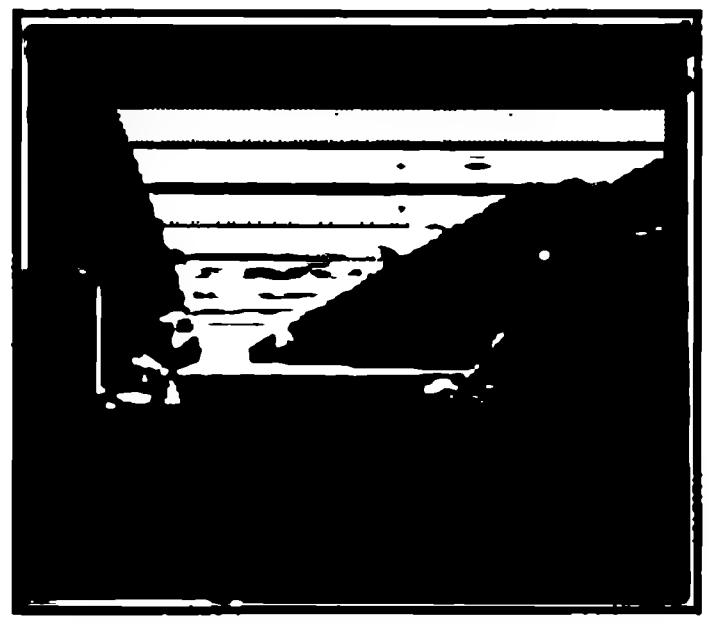
Чтобы расправиться с последним охранником, вам потребуется 8 выстрелов. Теперь вы отправляетесь на планету ЗЕМЛЯ.

Этап 4: Земля

Поначалу вам будет нелегко, потом легче. Спуститесь на подъемнике вниз. Покажите свои документы человеку. Войдите в комнату слева. Подъемник вас доставит наверх, и вам придется сразиться с парящим в воздухе охранником. Как только войдете в соседнюю (слева) комнату, приседайте и стреляйте, чтобы уничтожить дроно-робота и еще одного левитирующего охранника. Падайте вниз и откатитесь от очередного дроно-робота, затем развернись и стреляйте. Далее будет трудно: подъемник доставит вас в следующую комнату, где вы будете атакованы **ДВУМЯ СФЕРАМИ, ЛЕВИТИРУЮЩИМ ОХРАННИКОМ И ДРОНО-РОБОТОМ** одновременно! Помните, что сферы не смогут причинить вам вреда, если вы присядете во время схватки с роботом и охранником. Взберитесь на уступ справа и ищите **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Подзарядите щит. Идите налево, карабкайтесь вниз, затем вправо и вступайте в схватку с левитирующим охранником. Карабкайтесь и идите вправо, пока не столкнетесь с еще двумя левитирующими охранниками и дроно-роботом. Потом направо, где вас ждут еще два левитирующих охранника, сфера и дроно-робот. Если вы упадете в голубую яму, вы обнаружите, что за шестом прячется сфера. Бороться с ней тяжело, поэтому перепрыгивайте яму, идите влево и нажмите на выключатель, чтобы вызвать **ТАКСИ (TAXI)**. Попробуйте представить себе будущее, где такси ездят сами по себе! Такси отвозит вас в **ПАРАДИЗ (PARADISE)** («Ограничитель скорости — 200»). Сохранитесь! Пройдите в комнату направо, где увидите значок Парадиза и зарешеченную дверь. Очень трудно разглядеть, но в верхнем правом углу комнаты находится **ОКНО**. Идите обратно влево и карабкайтесь на самую верхнюю платформу (если сделаете это быстро, то избежите встречи с роботом). Будьте готовы выстрелить в сферу справа, когда доберетесь до платформы. Разбегайтесь с левой стороны платформы и прыгайте вправо, нажимая на клавишу A, чтобы ухватиться за уступ. Взберитесь наверх, бегите и снова прыгайте вправо, чтобы добраться до уступа рядом с окном. Разбейте выстрелом стекло в окне, чтобы войти, и будьте готовы к встрече с дроно-роботом и сферой.

Оказавшись внутри, встаньте на левом краю подъемника и спускайтесь вниз, стреляя в сферу. Идите вправо. Войдя в комнату, присядьте и стреляйте, включив силовое поле: надо убить охранника, как только откроется дверь. Прыгайте влево и подберите ключ. Прыгайте на подъемник и поезжайте на нем вниз. Идите в комнату направо, немедленно приседайте и стреляйте в дроно-робота и охранника. Откатитесь влево и выстрелите в сферу. Пройдите три комнаты вправо, подождите, пока не спустится охранник, и тогда сражайтесь. Встаньте с правого края подъемника, и поезжайте вверх, стреляя в сферу. Идите влево и поезжайте наверх на первом подъемнике. Идите направо и ищите **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**.

Идите налево, потом спускайтесь на подъемнике вниз. Идите влево и отправляйтесь на подъемнике наверх. Идите влево в следующую комнату и нажмите **ПЕРЕКЛЮ-**



ЧАТЕЛЬ. Идите обратно к нижней комнате справа и откройте ключом **ЗАМОК**. Спуститесь на подъемнике и будьте готовы застрелить дроно-робота и сферу. Сохранитесь! Залезьте на платформу прямо над **СОХРАНИТЕЛЕМ**: стена сдвинется. Отправляйтесь на подъемнике вниз, будьте готовы выстрелить в сферу. Заберитесь наверх, в очередную комнату. Прыгните вправо (здесь где-то бродит охранник) и идите в следующую комнату. Возьмите ключ. Уничтожьте две сферы, чтобы открыть двери. Отправляйтесь в комнату слева. Встаньте в дверном пролете и заберитесь наверх. Идите в комнату справа. Прыгните к переключателю на правой стене и нажмите его, чтобы сдвинуть стену внизу. Идите обратно и спускайтесь вниз к первому этажу следующей комнаты (смежной с комнатой, где находится **БОКС ДЛЯ ПОДЪЕМА АВТОМАШИН**). Идите направо к **ЗАМКУ** (по пути уничтожьте сферу). Если надо, подзарядитесь.

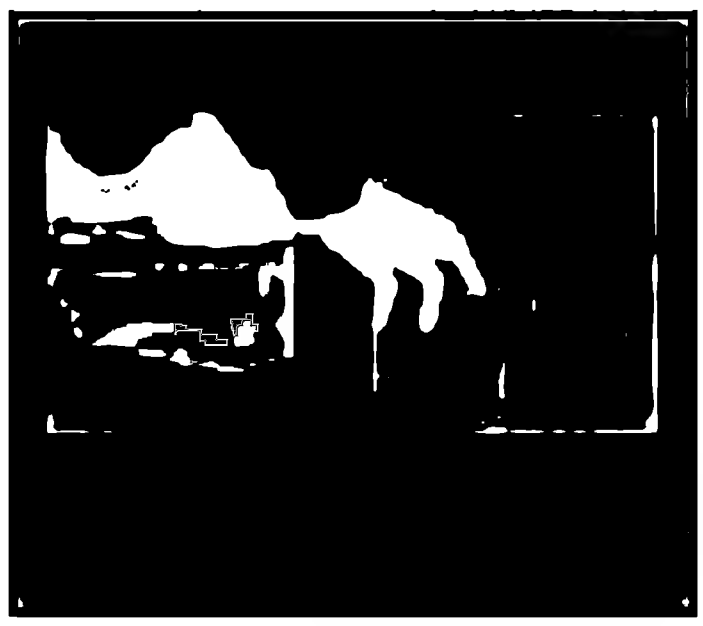
Идите налево в соседнюю комнату и взбирайтесь наверх, к двери. Входите в дверь. Падайте и подберите **МЫШЬ (MOUSE)**. Перекатитесь к правой стене под **ЛАЗЕРНУЮ ПУШКУ**. Нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**. Идите к подъемнику, который расположен ниже **ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ**. Отправляйтесь на подъемнике наверх. Идите вверх и взберитесь по стене. Сделайте один шаг вперед, встаньте на колено и катитесь вперед к **ЛЮКУ (TRAP DOOR)**. Нажмите переключатель, сохранитесь и подзарядитесь, если нужно. Идите налево и падайте вниз. Нажмите переключатель. Прыгайте вправо и отправляйтесь в следующую комнату. Возьмите **КЛЮЧ** и прыгайте вниз. Уничтожьте дроно-робота. Лезьте наверх, затем идите влево и прыгайте через пролет. Забирайтесь наверх и идите направо к **ЗАМКУ (KEY LOCK)**. Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть дверь. Поднимитесь к двери. Идите направо и стреляйте в охранника. Идите направо в следующую комнату и расстреливайте охранников и сферы.

Готовьтесь к неприятной неожиданности! Когда вы перепрыгнете **КРАСНУЮ МИНУ**, вас начнет преследовать **ДВИЖУЩЕЕСЯ СИЛОВОЕ ПОЛЕ**. Вы можете захотеть сохраниться, прежде чем идти вперед. Бегите направо и готовьтесь к **ПОЛОСЕ ПРЕПЯТСТВИЙ**. В следующей комнате перепрыгните через мину, потом через яму, затем сделай шаг вперед и перепрыгните еще одну мину. Бегите к краю экрана, потом остановись и расстреляйте сферу, как только войдете в следующую комнату. Вбегайте в дверь, прежде чем поле нагонит вас!

Этап 5: Секретная база «Парадиз»

Вы начинаете этот этап безоружным, но парни снаружи вооружены, поэтому лучше бегите.

Бегите вправо и падайте, быстро хватайте пистолет и стреляйте в охранников. Если вы выйдете из этой первой схватки только с одним попаданием, сохранитесь. Рядом с **СОХРАНИТЕЛЕМ** подберите **КЛЮЧ**. Идите направо в соседнюю комнату и воспользуйтесь им, когда увидите **ЗАМОК**. Заберитесь на уступ слева над вами и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**, чтобы открыть дверь в нижнем левом углу комнаты. Заберитесь на



самый верх комнаты (быстро проскочите мимо **ВЗРЫВАЮЩЕЙСЯ МЫШИ**). Заберитесь наверх в следующую комнату.

В этой комнате находится **СВЕТЯЩАЯСЯ ЗЕЛЕНАЯ СТЕНА**, двигающаяся от пола к верхней платформе, затем обратно. Следите за ее действием, затем пробегайте под ней вправо. Убейте дроно-робота в соседней комнате справа. Отправляйтесь влево к последней комнате. Встаньте под уступом и быстро заберитесь на него, как только светящаяся стена пройдет мимо. Отправляйтесь налево в следующую комнату и падайте в яму; вы обнаружите там **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Взберитесь обратно наверх, затем взбирайтесь дальше к уступу со **ВСПЫХИВАЮЩЕЙ ЗЕЛЕНОЙ СТЕНОЙ**. Перекатитесь под ней, убейте охранника и возьмите **ТЕЛЕРЕГУЛЯТОР (TELECONTROL)** и **ТЕЛЕПРИЕМНИК (TELERECIEVER)**. Можно положить приемник на землю (или бросить его куда-нибудь), затем вернутся к нему в любой момент, когда включите телерегулятор. Встаньте под верхней платформой, на которой находится охранник, и взбирайтесь наверх, когда он направится влево (воспользуйтесь силовым полем, когда полезете). Возьмите с уступа ключ. Отправляйтесь в следующую комнату справа (подзарядитесь, если нужно). Заберитесь на верхний этаж и бросьте телеприемник вправо, затем включите телерегулятор. Возьмите телеприемник и отправляйтесь направо в комнату. Воспользуйтесь **КЛЮЧОМ**, когда найдете **ЗАМОК**, затем возвращайтесь налево и вниз, чтобы сохраниться. Вернитесь к замку и бросьте телеприемник вниз, в яму справа. Включите телерегулятор, потом подберите телеприемник. Идите влево и прыгайте вниз. Под вами — новый противник. **ПОЛИМОРФНЫЕ ОХРАННИКИ** «плавают» под потолком. Они могут принимать облик человека и наделены способностью стрелять. Наилучший способ борьбы с ними — присесть и перекатиться по полу, чтобы уйти от них. Охранник подскакивает, когда касается вас, поэтому подождите, пока он будет прямо над вами, а затем быстро отодвигайтесь в сторону, поворачивайтесь и стреляйте. На каждого из морф-охранников требуется 3 — 6 попаданий В комнате слева находится дроно-робот, так что будьте готовы. Когда вы прыгнете вниз, дверь откроется, впуская морф-охранника. Вкатывайтесь в комнату. Используйте силовое поле! Когда вы уничтожите охранника, дверь откроется. Нажмите переключатель, затем отправляйтесь в следующую комнату справа, чтобы сразиться с другим морф-охранником (3 попадания). Прыгайте направо и вниз и сражайтесь с последним морф-охранником в этой зоне (6 попаданий!).

Идите налево: через две комнаты найдете **СОХРАНИТЕЛЬ**. Заберитесь на стену. В центре следующей комнаты находятся **ТРИ ЯМЫ**, и **ДВЕ СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ** движутся мимо них. В каждой яме — сфера. В этой комнате можно действовать по-разному Попробуйте спрыгнуть в первую яму и застрелить сферу, затем забраться по правой стене, пока светящиеся стены движутся влево. Расстреляйте две оставшиеся сферы, когда они поднимутся из своих убежищ, затем бегите направо и встаньте рядом с дверью, пока стены не начнут опять двигаться влево. Прыгните влево и упадите в одну из ям, затем выберитесь из нее с левой стороны, когда светящиеся стены начнут движение вправо. Идите в следующую комнату и взберитесь на стену. Бросьте

телеприемник влево на пол. затем включите телерегулятор. Подберите приемник, затем встаньте под **ГОЛУБОЙ ТЕЛЕПОРТАТОР (BLUE TELEPORTER)**. Вы окажетесь на следующем этапе. На нем вас поджидают настоящие толпы морф-охранников!

Этап 6: Планета морфов 1

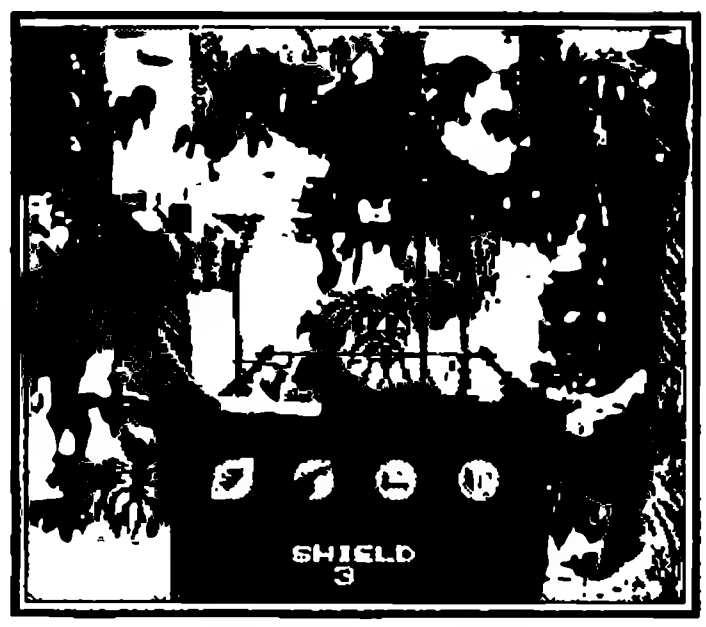
До **СОХРАНИТЕЛЯ** далеко, поэтому этап предстоит нелегким Отправляйтесь направо в соседнюю комнату и убейте морф-охранника затем заберитесь наверх и идите направо, чтобы убить другого. Идите прямо и спуститесь вниз, затем нажимайте **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**. Идите направо, перекатитесь под нависающей стеной, чтобы найти **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Возвращайтесь налево, пройдите две комнаты, спускайтесь, затем идите направо к подъемнику. Отправляйтесь вниз и падайте с левой стороны, затем сгруппируйтесь и катитесь направо в яму. Здесь вас ждет первый неприятный сюрприз.

В этой комнате находятся три охранника. Легче всего бороться с ними, находясь на нижнем этаже, но если вы достаточно быстро бегаете, то сможете добраться до соседней комнаты слева и отделаться от них.

В следующей комнате имеется дверь, светящаяся зеленая стена и механическая мышь. Есть, по крайней мере, 2 способа, чтобы избежать этой комнаты. Во-первых, вы можете победить трех морф-охранников в предыдущей комнате и найти **КАМЕНЬ** на полу в правой ее части, или вы можете схватить механическую мышь, чтобы потом использовать ее. Вам нужен любой из этих предметов, чтобы задействовать сенсор в нижнем левом углу. Вы можете бросить туда булыжник или выпустить механическую мышь. Заберитесь на центральную платформу и бросьте телеприемник в дверь слева, когда она открыта. Если хотите, можете спуститься вниз, взять перед телепортацией мышь, но потом она вам не понадобится! После телепортации подберите телеприемник. Взбирайтесь на самый верх и нажмите переключатель, затем карабкайтесь обратно (но не падайте и не прыгайте!) и выстрелите в дверь слева внизу. Нажмите переключатель и сделайте шаг влево, к стене, затем повернитесь направо и приготовьтесь к встрече с охранником. Отправляйтесь к убитому человеку и возьмите у него **ДЕТОНАТОР (DETONATOR)**, потом продолжайте свое путешествие налево.

Помните, что вы в любой момент можете вернуться обратно к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**, который находится у самого начала этапа. Вы можете оставить около него свой телеприемник, если уверены, что вам к нему нужно будет вернуться, прежде чем вы минуете светящуюся зеленую стену. Можно повернуть стену, поместив камень или мышь около сенсора на самом верху комнаты, но вам все равно нужен будет еще один предмет для левого нижнего сенсора, чтобы дверь оставалась открытой.

Приготовьтесь к разочарованию! Дверь комнаты слева от убитого человека открывается только в одну сторону. Если вы попали в комнату, то никак не сможете выбраться из нее без телеприемника, который надо оставить перед дверью. Правда, возвращаться будет нужно только, если потребуется **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Когда вы вкатитесь в комнату, вы обнаружите, что попали в узкую яму. Заметьте, что вы не можете кататься взад и вперед по яме без риска удариться в стену и потерять контроль. Поэтому быстро взбирайтесь на самый верхний с правой стороны уступ. Спуститесь на подъемнике вправо и телепортируйтесь вниз к морф-охраннику. Падайтете вниз (или телепортируйтесь) на землю, но подальше от **ОБЕЗЬЯНЫ**. Быстро стреляйте в нее. Нажмите выключатель справа, затем спускайтесь в проход, открывшийся слева. Внизу —



ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. В комнату слева ведет прочная, массивная дверь, так что придется идти направо. Морф-охранник мгновенно появляется в комнате. Быстро стреляйте в него, а потом катитесь обратно к комнате слева, где больше места для борьбы и маневра. Возвращайтесь направо и прыгайте вверх на платформу (существо не тронет вас). Снизу появится подъемник. Встаньте на него и попробуйте застрелить охранника, который находится справа. Это вам под силу. Уворачивайтесь от его выстрелов.

Спуститесь на подъемнике вниз и сразитесь с морф-охранником. В следующей комнате внизу находится **СОХРАНИТЕЛЬ**, но его сторожит охранник и обезьяна. Если очень хочется, можете попробовать добежать до него и сохраниться, но лучше сначала разобраться с охранником.

После **СОХРАНИТЕЛЯ** отправляйтесь налево в соседнюю комнату, берите камень, затем вскарабкайтесь на самый верхний уступ и идите налево в соседнюю комнату. Спускайтесь, но не наступите на мину. Дверь откроется при вашем приближении и закроется за вами. Убейте морф-охранника внизу, затем идите направо и возьмите **КЛЮЧ**. Встаньте под **ЗЕЛЕНЫЙ ШАР**, который свисает с потолка, и будете телепортированы наверх. Сохранитесь в соседней комнате, затем лезьте наверх к подъемнику и отправляйтесь на нем наверх. Взберитесь на уступ, торчащий над вами, затем прыгайте вправо. Бегите направо, найдите **ЗАМОК** и откройте его **КЛЮЧОМ**. Этап пройден.

Этап 7: Планета морфов 2

Вот оно! Наконец-то вы сможете серьезно проверить себя. Ваши основные враги — морф-охранники. Большую часть своего времени вы потратите на возвращение к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ**, в противном случае вам придется сражаться с одними и теми же врагами снова и снова.

Начните с прыжка на подъемник, который расположен над **СОХРАНИТЕЛЕМ**, и поднимайтесь наверх. Подготовьтесь к сражению с двумя морф-охранниками. Если вы справитесь с охранниками без особых потерь, то, возможно, захотите спуститься обратно и сохраниться перед тем, как продолжать путь. Взберитесь на уступ, который над самым подъемником, и подберите две взрывающиеся мыши. Положите свой телеприемник на пол в нижнем левом углу этой зоны, затем спуститесь на подъемнике вниз и телепортируйтесь обратно наверх. Оставив подъемник внизу, вы сможете вернуться туда, когда захотите, а чтобы спуститься, вы всегда можете использовать свой телепортатор.

Оставьте телеприемник и идите в следующую комнату. Заберитесь на самый верх высокой стены, но с места не сходите. Там на потолке находятся **ДВЕ СЕНСОРНЫЕ БОМБЫ**, которые при вашем приближении обязательно упадут. Бегите и прыгайте вправо, чтобы избежать этого, потом идите направо в соседнюю комнату. Поднимитесь на подъемнике. Во время движения вы заметите сенсор в соседней комнате, который открывает дверь внизу в предыдущей комнате и высвобождает двух морф-охранников. Но пока не время беспокоиться об этом. Сделайте шаг вправо и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ** на самом верху подъемника. Он поедет вниз, и теперь единственный путь вернуть-

ся — воспользоваться телепортатором (который вы должны были оставить несколько комнат назад, когда встретились с первыми охранниками). Если вы не пошлете подъемник вниз, **ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА** наверху будет продолжать стрелять с большой частотой. Взберитесь на уступ выше и прыгайте через пролет налево, затем идите в соседнюю комнату слева. Переключатель внизу охраняется морф-охранником. Теперь идите в следующую комнату слева и поезжайте на подъемнике вниз. Зайдите в соседнюю комнату справа и подзарядитесь. Теперь отправляйтесь к **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЮ**, который охраняется морф-охранником, но как только вы нажмете на него, он активирует ваш телерегулятор и вы вернетесь к приемнику. Хватайте его, потом лезьте наверх и прыгайте вправо к двум охранникам, которые давно уже ждут вашего появления.

Когда убьете второго из них, у него под ногами найдете **КЛЮЧ**. Воспользуйтесь им, чтобы открыть **ЗАМОК**, находящийся справа внизу. Откроется дыра в потолке, через которую вы сможете подняться выше. Если в вас несколько раз попали, вы, возможно, захотите вернуться к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**, тогда положите свой телеприемник на пол и поднимитесь туда на подъемнике. Возвращайтесь к **ЗАМКУ** и поезжайте на подъемнике наверх. Потом поднимайтесь к двери наверху; рядом находится **СОХРАНИТЕЛЬ**. Сохраняйтесь!

В следующей комнате находятся 3 **СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ**, преграждающие доступ к подъемнику. Встаньте на уступе у **СОХРАНИТЕЛЯ** как можно левее и бегите в соседнюю комнату, затем нажмите и не отпускайте клавишу ↑, чтобы прыгнуть сразу, как только появитесь в комнате. Потом, не мешкая, прыгайте вперед на подъемник. Опуститесь на нем. Воспользуйтесь **КЛЮЧОМ**, чтобы открыть **ЗАМОК** двери. Падайте вниз, туда, где **ОБЕЗЬЯНА**, затем прыгайте вправо. Вы окажетесь на подъемнике. Подойдите к правому краю подъемника, затем сделайте один шаг влево. Повернитесь налево и поезжайте на подъемнике наверх. Будьте готовы вытащить пистолет и убить обезьяну, когда увидите белки ее глаз. Подъемник сдетонирует мины справа от вас, но вы не пострадаете. Бросьте свой приемник в пролет справа. Телепортируйтесь вниз и приготовьтесь сразиться с морф-охранником. Не забудьте присесть, чтобы в вас не попадала лазерная пушка. Когда покончите с охранником, идите вправо. Подождите, пока не выстрелит **ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА**, затем встаньте и дважды выстрелите во **ВРАЩАЮЩИЙСЯ ШАР**. Пригнитесь и ждите следующего лазерного луча, затем повторяйте все то же самое, пока шар не взорвется. Хватайте телеприемник и идите до упора налево, затем повернитесь направо и бросьте телеприемник в пролет. Телепортируйтесь вниз, затем идите влево через две комнаты, найдите **СОХРАНИТЕЛЬ** и сохранитесь.

Прыгайте влево и бегите, пока не окажетесь в комнате с подъемником. Спуститесь на подъемнике и сохранитесь. В соседней слева комнате находится **ИНОПЛАНЕТНЫЙ МОЗГ**, который производит **МОРФ-ОХРАННИКОВ**. Они атакуют по трое, но каждому достаточно будет одного попадания. Встаньте на колено в центре комнаты и стреляйте в них, не забывая пользоваться силовым полем, чтобы защитить себя. Вы должны попасть в **МОЗГ** шесть раз, но из разных положений. Как только расправитесь с тремя охранниками, забирайтесь на левый уступ и выстрелите в левый бок инопланетянина, затем падайте вниз и возвращайтесь к центру комнаты, чтобы сразиться со следующими тремя охранниками. После этого взбирайтесь на правый уступ и, выстрелив в правый бок инопланетянина, вернитесь к центру. Повторяйте эту операцию, пока не

уничтожите инопланетянина. Идите в комнату направо и наступите на датчик, лежащий на полу, который открывает дверь слева в комнате, где находится мозг инопланетянина. Идите налево и сохранитесь. Вы также можете подняться на подъемнике, чтобы зарядить щит.

Отправляйтесь направо, пройдите 2 комнаты и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**, чтобы вызвать подъемник вниз. Поднимитесь на нем и отправляйтесь в соседнюю комнату. Прыгайте вправо и поднимайтесь на подъемнике. Возьмите **ВЗРЫВАЮЩУЮСЯ МЫШЬ**, затем идите обратно вниз и сразитесь с появившимся морф-охранником. После того, как убьете его, поднимите **КЛЮЧ** и воспользуйтесь им, чтобы открыть **ЗАМОК**. Сработают потайные сенсоры (вы их услышите): откроются двери. Опускайтесь на подъемнике.

В следующей комнате находятся два охранника, с которыми вы можете сразиться либо здесь, либо откатившись в соседнюю комнату, где больше пространства для маневра. **ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ** находится рядом в следующей комнате, но вы должны ради собственной безопасности принять меры предосторожности. Возвращайтесь к **СОХРАНИТЕЛЮ** и сохранитесь (конец уж близок), подзарядите свой щит, если это необходимо. Затем отправляйтесь назад, в начало этого этапа (где находятся сохранитель и подъемник), затем идите направо через две комнаты (безопаснее бежать). Бросьте телеприемник, затем возвращайтесь к **ЦЕНТРУ**. Не забудьте сохраниться.

В комнате, где находится **ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ**, находятся две **СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ**. Вы можете перепрыгнуть через них, если начнете разбег из комнаты слева. Если промахнетесь, то будете перенесены к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ**, и вам придется возвращаться, но это не очень далеко. Когда вы перемахнете через стены, идите направо. Уроните детонатор, затем сделайте шаг к переключателю и нажмите его. Включите телерегулятор и телепортируйтесь обратно к телеприемнику. Войдите в дверь справа. Идите направо, пока не упретесь в стену. Это очень трудно разглядеть, но вы стоите на подъемнике. Поднимитесь наверх и наслаждайтесь победой. Ну, а если вы не оставили свой приемник там, где мы вам советовали, вам предстоит бег с очень серьезными препятствиями обратно, поскольку вам надо добраться до этой комнаты прежде, чем планета взорвется!

Пароли

Самый быстрый способ испортить одну из лучших игр, это злоупотреблять паролями. Не делайте этого. Ну, разве что... если положение станет совсем уж безвыходным.

	Easy	Normal	Hard
Уровень 1:	PIXEL	FALCON	CLIO
Уровень 2:	BETSY	DATA	ACRTC
Уровень 3:	PANCHO	MILORD	BLUB
Уровень 4:	STUDIO	QUICKEY	STUN
Уровень 5:	TOHO	BIJOU	MIMOLO
Уровень 6:	AKANE	BUBBLE	HECTOR
Уровень 7:	INCBIN	CLIP	KALIMA

Завершающий код: CYGNUS.

IMMORTAL

БЕССМЕРТНЫЙ

Electronic Arts ● Количество игроков 1 ● Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Игра в жанре RPG, не похожая на другие ролевые игры. Это игра — загадка, основанная на головоломках. Вам предстоит пройти восемь уровней, преодолевая преграды и уничтожая гоблинов и троллей. Необходимо также подбирать все предметы, встречающиеся в этой игре. Каждый предмет используется только один раз, кроме амулета.

Предыстория

Жил на свете один маг, вызвавшийся уничтожить злого и страшного огнедышащего дракона. Этот дракон выбрался из пещеры и беспощадно уничтожал близлежащие селения. На борьбу с драконом вызвалось множество рыцарей. Им удалось только запереть дракона в подземелье, а уничтожить его они так и не смогли. Но дракон, заключенный в подземелье, все равно не давал покоя человечеству, и тут появляетесь вы, чтобы окончательно расправиться с чудовищем. Вы спускаетесь в подземелье, и за вами закрывается вход. Вы в тупике, и вам не остается ничего иного, кроме как идти на поиски врага.

Управление

D - pad — движение героя,
выбор предмета;
A, B, C — огненный шар;
Start — меню (выбор предметов) ;

Во время сражения

Атака — **з + A (C), и +A (C);**
Защита — **з + B, и + B.**

Чтобы взять предмет, надо поставить курсор на «yes» на появившейся табличке и нажать кнопку **A** или **C**.

Прохождение

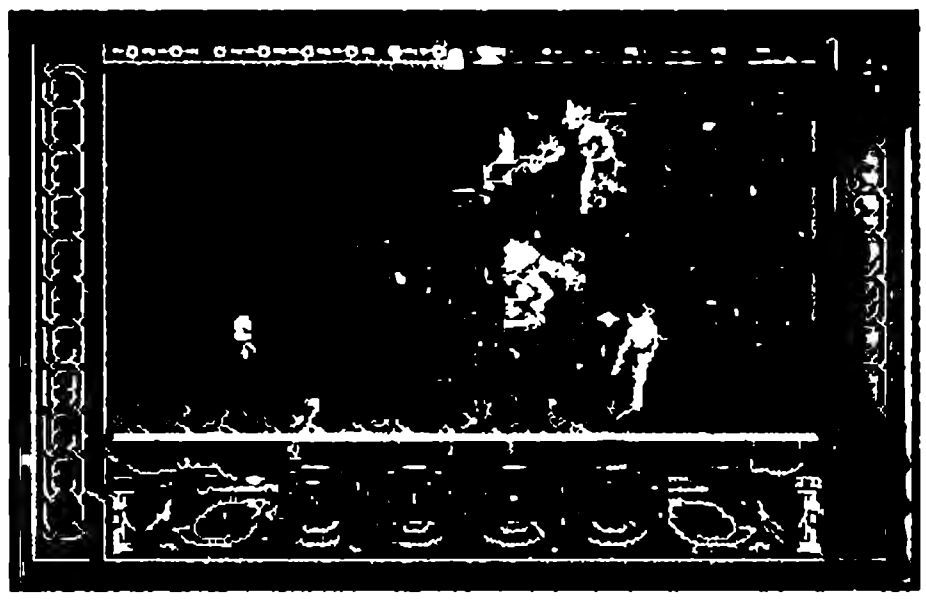
Уровень 1

Вы находитесь в одной из мрачных комнат темного и сырого подземелья, рядом с подсвечником. Поговорив с духом мага **MORDAMIR'a**, вы узнаете кое-что интересное о себе и о прохождении с уровня на уровень. Теперь идите в следующую комнату, в которой вы встретитесь с первым врагом-гоблином. Расправившись с ним, вы тем самым спасете жизнь человеку, который отблагодарит вас и даст ключ от сундука, находящегося в этой же комнате. Подойдите к мертвецу, лежащему рядом с дверью, из которой вы вышли, и возьмите у него кольцо **DUNRIC**. Открыв сундук, вы получите **BOTTLE, BAIT, SPORES, MAP** и некоторое количество денег. Идите дальше — на пути вам будут встречаться гоблины. Проберитесь очень осторожно через комнату, где из стен вылетают стрелы. Вам всего лишь надо не нажимать кнопки на полу.

Выйдя из комнаты смерти, вы оказываетесь в темном и сыром помещении, где бегают разъяренные невидимые гоблины, убегать от которых вам мешают натыканные повсюду ловушки (дыры в полу и т.д.). Но, несмотря на все преграды, вам нужно добраться живым до конца комнаты и взять **AMULET**. В следующей комнате уже нет ни гоблинов, ни ловушек, поэтому бояться нечего. Можно (или даже нужно) поспать на специально разложенной соломе... После крепкого сна у вас пополнится уровень жизни. Теперь, недолго думая, подойдите к лучу, льющемуся из стены, и используйте **AMULET**, а на первый вопрос ответьте «Yes» и на второй «No». (В случае неправильного ответа придется начинать сначала). Сразу рядом с лучом откроется проход на следующий этап.

Уровень 2

В комнате, где вы оказываетесь, лежит **GEM**... и слизняки, го-о-о-лодны-ы-ые и злые. Рядом груда костей, в которой, если порыться, можно найти нож. Идите налево и, когда встретитесь с **WHISP'ами**, уничтожьте их с помощью **CHARMS**. Здесь же неподалеку сидит торговец, который продаст вам **OIL** (мазь против слизняков). Теперь пробирайтесь через толпы гоблинов в дальнюю комнату, около которой стоят два мощных гоблина-охранника. От них можно просто убежать через круговую систему дверей. Тут же на полу найдете **DUST**. И вот она, эта зловещая дверь, за которой спрятался король гоблинов. Войдите в эту комнату, прокрадитесь к куче земли, используйте **SPORES** (семена) и сразу бегите отсюда. Отдышавшись и переборов свой страх, входите обратно. Все мертвы. Теперь подойдите к королю и поговорите с ним. Он отдаст вам ключ. Тут же, рядом с королем, лежит камень: возьмите его, он пригодится. Идите в самую нижнюю правую комнату. По пути вы встретите карлика, сидящего в углу. Поговорите с ним. У него находится **GEM**, который он не хочет отдавать ни под каким предлогом. Тогда поищите в своих вещах **DUST** и используйте это. Поперхнувшись пылью, карлик выронит **GEM**, который вы подберете. Теперь можно продолжать ваш опасный путь. Дойдите до комнаты, в которую вы направлялись, и выложите там камень. Этот камень должен съесть слизняк, после чего получится **GEM**. Итак, три **GEM'а** собраны, можно идти к выходу (правый верхний угол карты). Тут расположены три треугольника: один **GEM** нужно положить в первый треугольник на правую сторону, второй **GEM** — во второй треугольник на левую сторону, третий **GEM** — в третий треугольник в середину. Если **GEM'ы** были растительного происхождения, то откроется проход на третий этаж.



Уровень 3

Перед вами люк: идите туда и спуститесь на самый нижний этаж. Убив тролля, вы получите кольцо **PROTEAN**. В комнате, расположенной выше, с его помощью можно самому превратиться в гоблина и, побратавшись с врагами, вскрыть сундук. Превратившись снова в человека, идите в комнату с ямой и спуститесь в нижний люк.

Убив троллей, заберите у одного из них **KNIFE** (кинжал). В соседней комнате сидит король гоблинов. Идите дальше, и вы попадете в комнату с выдвигающимися из пола лезвиями. Пройдите в правый верхний угол, там безопасно. Здесь же, в этой комнате с лезвиями, подберите **GEM**. Выйдя из этого помещения, вы попадете в комнату с лестницей и дверью, охраняемой двумя троллями. Если, стоя у лестницы, вы кинете кинжал между троллями, то они начнут драться, а вы в это время проникнете в охраняемую дверь. Возьмите **TROL'S BOMBS** и с помошью нее уничтожьте еще одного тролля. А теперь головоломка третьего этапа, одна из самых сложных загадок игры. Вы находитесь в комнате с треугольником на полу, в середине треугольника — красное пламя. Когда пламя станет фиолетового цвета, войдите в фигуру. Использовав драгоценный камень **GEM**, вы перенесетесь с помощью новых технологий с использованием лазеров в другую комнату. Спуститесь по лестнице, и вы в начале четвертого этапа.

Уровень 4

В первой комнате возьмите ковер-самолет. В следующей комнате вам предстоит перелет через очень большую длинную комнату на ковре- самолете. Летите не очень быстро и не очень медленно; управление сложное, но еще надо опасаться извержений огня из пола и падающих камней с потолка. Будет много преград на вашем пути, будут появляться препятствия и неожиданно гаснуть свет, но через пару секунд он будет включаться. Особо опасайтесь черных дыр в полу: если вы пролетите над дырой, то вас может съесть червяк, подобно тем, что встречались вам раньше. Долетев до конца этой комнаты, вы попадете в следующую. Возьмите здесь кольцо и расправьтесь с троллем. Идите дальше. В третьей комнате вы возьмете **COFFEE** (кофе). Вскоре вам встретится девушка: она попросит у вас одно кольцо. Можете смело дать его ей, все равно она вернет вам это кольцо, но еще даст подсказку к решению головоломки данного этапа. Девушка поцелует вас в щеку и испарится, оставив вас одного в подземелье. Идите дальше. Вы придете в комнату, где будет уже знакомая фигура на полу — треугольник. Это и есть головоломка четвертого этапа, над которой вам придется подумать. Если вы знаете английский язык, то вы сможете прочесть то, что вам сказала девушка, с которой вы встретились на этом этапе. Если вы не знаете английского, то внимательно читайте это описание: вам следует разложить три ваших кольца, затем собрать их, затем опять разложить, как бы сдвинув каждое кольцо на одну позицию по часовой стрелке. Не забудьте также забрать кольцо **DUNRIC**, оно вам еще пригодится. После того, как соберете все три кольца, спускайтесь вниз, в открывшийся в полу люк.

Уровень 5

В комнате, в которой вы оказываетесь, лежит яйцо, его стоит подобрать, но ни в коем случае не ешьте его, а то так и останетесь на этом этапе. Идите дальше — гоблин вам ничего плохого не сделает, он сейчас со своим другом обсуждает план по вытрав-

ливанию **NORLAC**'а из фонтана Юности. **NORLAC** — это водяной монстр-крыса. В соседней комнате сидит старик-торговец, который продает за **60 Gold POTION**. С помощью **POTION'а** вы сможете пройти через отверстие в стене. Пользование этой водой довольно сильно подрывает здоровье, поэтому надо как можно быстрее добраться до сундука, охраняемого двумя троллями, и выпить жидкость из бутылки (**BOTTLE**). В следующей комнате при помощи огненных шаров сбейте птиц. У одной из них есть ключ, возьмите его. Откройте дверь ключом и войдите в комнату. Вот здесь-то и понадобится **SENSOR**, который вы получили в комнате с двумя троллями. **SENSOR** издает свист, определяющий вашу близость к червяку, обитающему в этой комнате. Чем выше нота, тем, соответственно, ближе это чудище. Лучше не попадаться ему, а то он вас ничего не останется. Чтобы идти к люку и двери, идите следующим образом: влево, вниз, вправо, вниз, влево, вниз, вправо, вверх, вниз. Другого пути нет. Если спуститься в люк, он, скорее всего, окажется пустым. Но если вы идете туда на последней жизни и с неполной линией жизни, то там будут сидеть четыре человека. Здесь-то и пригодится **COFFEE**, в том случае, если он у вас есть. Одному из сидящих он очень нужен. Дайте ему **COFFEE**, а он взамен восполнит вам линию жизни и даст способность убивать троллей одним прикосновением. Больше в этой комнате делать нечего, так что выходите из нее. Войдя в дверь, вы попадете в комнату, где вам надо будет применить **BAIT**. Но прежде у вас в сумке вылупится птичка из яйца; ни в коем случае не пристрелите ее, так как без этой птички дальше не пройдете. Положите птичку на плиту, теперь отходите в сторону и ждите, пока на эту плиту не сядет огромная птица. Она своим весом придавит плиту, и откроется проход дальше. Спуститесь в люк.

Уровень 6

Спустившись в люк, вы окажетесь в весьма странном помещении. Все стены облеплены гигантской паутиной. Мелкие паучки ползают все время по полу. Преодолев все страхи, надо двигаться дальше. Обследовав комнату, сложно не заметить две большие дыры в стене, из которых постоянно вылезают клешни. Если немного подождать, то можно заметить, что клешни вылезают то из одной дыры, то из другой. Встаньте у нижней дыры. Как только клешни вылезут из верхней дыры, сразу заберитесь в нижнюю. Только не мешкайте ни секунды, а то попадете в лапы паука. Успешно пробравшись через узкий проход (дыру), вы оказываетесь в помещении попросторней, на полу которого лежат коконы с пауками и стоит огромный паук. Близко к нему не подходите, а то он накинет на вас паутину. До коконов не дотрагивайтесь, иначе погибнете от стаи мелких паучков. Аккуратно встав у одного из коконов, пробегите к другому. В этот момент король-паук пустит паутину и промахнется. Как только паутина пролетит мимо вас, бегите к пауку и убейте его, вызвав на бой (только не задерживайтесь, опять же попадете в паутину). Враг побежден, и дорога к выходу открылась. Спустившись по лестнице, вы попадете в комнату, где лежит сундук и бутылка с **ALCOHOL**. Пройдите мимо сундука, только не откры-

вайте его, и возьмите **ALCOHOL**. Взяв его, подойдите к сундуку и используйте **ALCOHOL**, ответив на запросы «No», потом «Yes». Таким образом, вы прольете спиртной напиток на сундук и на пол вокруг сундука. Паучки опьянеют или умрут. Сундук теперь можно открывать и получить свои **80 GOLDS** и **LEVITATION** (заклинание). Спустившись по лестнице вниз, вы окажетесь в длинном коридоре, битком забитым коконами и мелкими паучками. Больше двух шагов тут не пройти. Использовав заклинание **LEVITATION**, вы сможете пролететь по коридору обязательно облетая все коконы. Они будут то внизу, то вверху. После полета по коридору, вы попадете в его противоположный конец, где есть лестница. Используйте **LEVITATION** и уже пешком дойдите до лестницы и заберитесь по ней. Шестой уровень пройден.

Уровень 7

Вы оказались в комнате, в которой на стене висит **DUNRIC**. Если вы использовали **COFFEE**, как описано выше, то тролль, охраняющий **DUNRIC'a**, вам не страшен, вы убьете его очень быстро. Не забудьте про **DUNRIC'a**. Отдайте ему его кольцо и получите от него очень мощные заклинания: **MAGNETIC HANDS** и **STATUE OF GOLD**. Идите дальше. Здесь вам предстоит очень сложное и ответственное задание: вам надо проплыть на бочке против течения к монстру — крысе и поманить его за собой. В конечном итоге, вы должны заманить его в воронку. Вы оказываетесь посередине комнаты. К монстру-крысе вы приплывете, если будете двигаться таким образом: вправо, вправо, влево, вправо, вниз, плывите до крутого поворота и поверните направо, плывите до конца длинного тоннеля, поверните налево и снова налево. к этому страшному и ужасному монстру. Теперь следите за музыкой: когда она резко изменится, то плывите к воронке. У первого поворота сверните направо, далее плывите по правому тоннелю и на следующем повороте сверните налево; поверните, проплыв по змейке до последнего поворота, налево, и перед вами будет развилка. Плывите налево и дальше, и вскоре вы приплывете к расширенному участку тоннеля. Здесь и находится воронка, в которую вы можете смело прыгать. Вы находитесь в руках у гоблинов, но они уже дружелюбны по отношению к вам. Это и есть конец седьмого уровня.

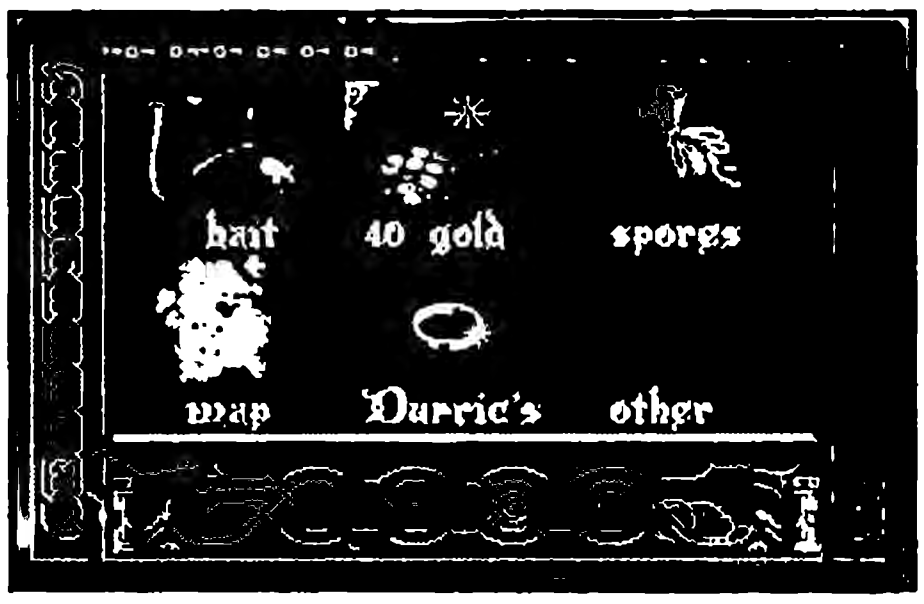
Уровень 8

В этой комнате лежит сундук, возьмите из него деньги, **FIRE PROTECTION** и **BLINK SPELL** и идите к дракону. Для того, чтобы попасть к нему, необходимо всего лишь походить по центру тупиковой комнаты и провалиться под пол. Внизу вас ждет тот самый злой и кровожадный дракон, из-за которого вы перенесли столько страданий. Задействовав **BLINK SPELL**, вы спасетесь от первых шести атак. Приводится он в действие очень просто, и также приводятся в действие все остальные заклинания: предмет выбирается в меню и нажимаются кнопки **A** или **C**. Используйте **BLINK SPELL** точно перед драконьим выдохом: вы как бы исчезаете на мгновение, и тролль

проносится мимо. Перед седьмым выдохом дракон делает два вдоха. Точно с окончанием второго входите в меню и задействуйте **FIRE PROTECTION**. Она действует дольше, чем **BLINK**, и, соответственно, помогает выдержать более длинную седьмую атаку. А вот теперь доставайте **AMULET** (так же, как на первом уровне — «Yes», «No») и встречайте **MORDOMIR'a**. Первое, что он сделает, это обзовет вас дураком и отберет **AMULET**. Задействуйте заклинание **STATUE OF GOLD** оно позволит вам превратиться в золотую статую, что спасет вас от вражеских молний. Четвертая молния — ложная, она вернется к вашему противнику. Всего их будет семь. Во время боя **MORDOMIR** разговаривает с вами, среди его слов есть фраза: «... пока я держу в руке амулет, дракон меня не пугает...». Остается последнее заклинание: **MAGNETIC HANDS**. Можете использовать его сколько угодно — хуже не будет. **AMULET** меняет хозяина, а дракон сжирает вашего врага.

Коды уровней

2 — CDDFF10006F70
3 — F47EF21000E10
4 — B5FFF31001EB0
5 — 94BFB43000EB0
6 — C65FF53010B41
7 — C250F63010AC1
8 — E011F730178C1



LANDSTALKER

ПЕРВОПРОХОДЕЦ

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения с элементами ролевой игры
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Ролевая игра, квест. Средний уровень сложности. Имеется возможность записи игры на любой из четырех файлов; можно также копировать файлы.

Это захватывающая и увлекательнейшая игра с великолепной графикой. Музыка приятная и ненавязчивая, она прекрасно характеризует местность, в которой находится ваш герой. Желательно иметь поверхностные знания английского языка или словарь под рукой.

Предыстория

Вы — Landstalker по имени **NIGEL** — «охотник» за ценностями. Последняя ваша «добыча» — статуя **JYPTA**, которую вы нашли в руинах города Jypta. В то время, когда вы продаете статую за 2000 **GOLD**, неожиданно появляется лесная нимфа — **FRIDAY**. Она предлагает вам отправиться на поиски легендарных сокровищ короля **NOLE**. Тут появляется некая блондинка **KAYLA** с двумя прихвостнями: **INK** и **WALLY**; и требует выдать ей **FRIDAY**. Нимфа уговаривает вас не выдавать ее, она обещает проводить вас к месту, где спрятаны сокровища. Вы соглашаетесь с ее предложением и убегаете от **KAYLA**. На большой птице вы переправляетесь на остров, где, по легенде, спрятаны сокровища. За птицу вы отдаете все имеющиеся у вас деньги. С этого места начинаются ваши приключения.

Управления: «**A**», «**C**» — удар, разговор, взять предмет; «**B**» — прыжок; «**Start**» — выход в меню, «**A**» в режиме меню — выбор предмета или экипировки, «**B**» — отмена выбора.

Строения

ЖИЛЫЕ ДОМА — здесь можно узнать о пути вашего следования, иногда получить полезный предмет.

ХРАМ — здесь имеются 4 книги:

1) Awakening Book — для лечения галлюцинаций
2) Anti Curse — описаны различные проклятья
3) Detox Book — описаны яды и противоядия
4) Record Book — книга для записи игры.

Для того, чтобы воспользоваться функцией книги, положите ее на столик перед **Priest'ом.**

ГОСТИНИЦА — за определенную плату можно переночевать, тем самым полностью восстановив энергию. Можно т акже посмотреть карту (бесплатно). Для этого карту или регистрационную книгу положите на стойку **Innkeeper'ом.**

МАГАЗИН — можно купить еду, медикаменты и другие полезные предметы.

Еда

EkeEke — восстанавливает часть жизненной энергии
Detox Grass — снимает отправление.

Медицина

Dahl — восстанавливает 100% жизненной энергии.

Anti Paralize — восстанавливает способность двигаться.

Mind Repair — восстанавливает управление джойстиком.

Restoration — избавляет от проклятья, может заменить Anti Paralyze, Mind Repair и Detox Grass.

Предметы

Gold — золото, деньги.
Life Stock — повышает уровень жизненной энергии вашего героя на одну единицу.
Golden Statue — дает на время полную магию мечу.
Statue of Gaia — землетрясение.
Key — ключ.
Idol Stone — ключ к пещере Swamp Shrine.
Safety Pass — пропуск в **MERCATOR**
Bell — колокольчик; звенит там, где находится **Life Stock.**
Buyer Card — пропуск на склад медикаментов в порту **MERCATOR'a.**
Blue Ribbon — голубой бант, роли не играет.
Armlet — «ключ» к башне MIR's.
Garlic — чеснок, используется для общения с вашим двойником **MIRO.**
Moz Whistle — свисток, позволяет понимать разговор собак.
Sun Stone — солнечный камень, основа работы маяка в городе **RYUMA.**
Axe Magic — волшебный топор, срубает некоторые ели.
Lantern — фонарь.
Lithograph — карта в виде бога **Gola,** указывает города, в которых находятся пять камней (**Jevels**).
Red Jevel, Purple Jevel — камни, открывающие телепортатор, ведущий в подземный город.
Gola's Eye — открывает телепортатор, переправляющий в пещеру, в которой находится телепортатор, ведущий в подземный город.

Gola's Nail, Gola's Fang, Gola's Horn — три элемента **Gola**, телепортирующие к королю NOLE.

Экипировка

В ходе игры вы сможете найти различные виды экипировки. Всего их четыре: мечи, нагрудники, кольца с камнями и ботинки. Мечи:

1) Sword — простой меч;
2) Magic Sword — волшебный меч, полная магия которого обжигает врага;
3) Thunder Sword — меч-гром, полная магия бьет электрическим разрядом;
4) Sword of Ice — меч-лед, полная магия — это вьюн, который вылетает из меча и замораживает врага на короткое время;
5) Sword of Gaia — меч богини **GAIA**, его полная магия вызывает землетрясение.

Ботинки

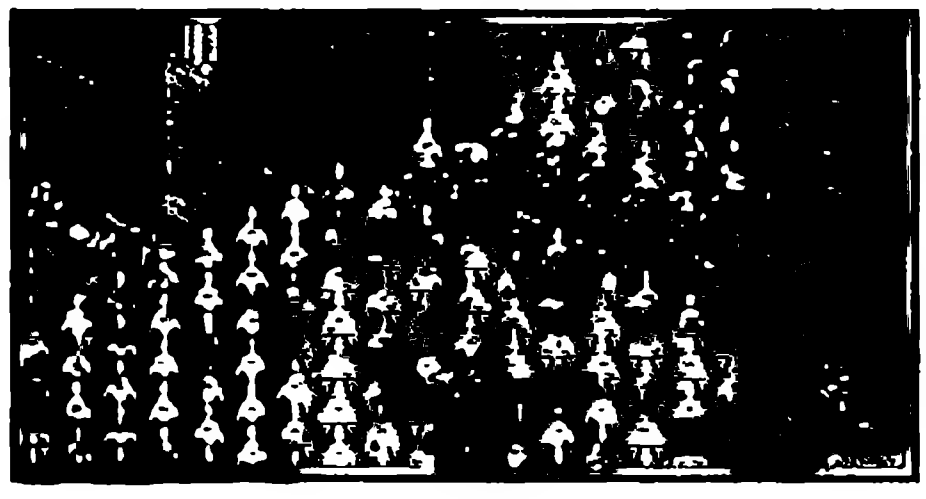
1) Boots — простые;
2) Healing Boots — восстанавливающие жизненную энергию;
3) Flame Boots — защищают от раскаленной лавы;
4) Iron Boots — зашищают от шипов на полу;
5) Snow Spiked Boots — позволяют ходить по снегу.

Нагрудники также имеют пять видов, каждый из которых защищают вас более или менее от ударов врагов.

Кольца с камнями: сначала у вас имеется всего лишь перчатка, но в ходе игры вы найдете четыре кольца: **Saturn Stone, Mars Stone, Moon Stone** и **Venus Stone**. Кольца увеличивают силу удара меча и ускоряют восстановление магии меча.

Общие советы

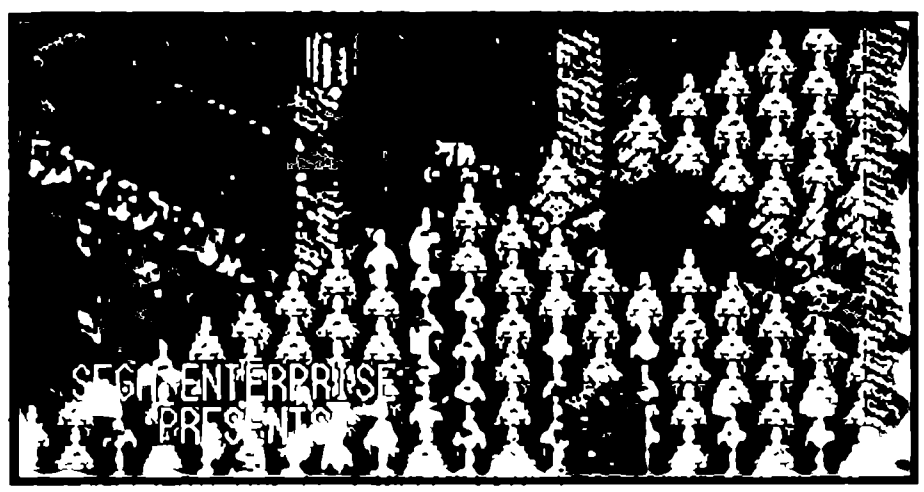
В пещерах, чтобы открыть некоторые двери, вам понадобятся ключи, либо, если дверь имеет вид решетки, надо нажать на кнопку, а, возможно, убить каких-нибудь монстров, в противном случае данная дверь является попросту выходом из помещения. Некоторых монстров можно использовать в качестве ступеньки для достижения следующей области пещеры. В случаях с затрудненными прыжками меняйте направление курсора джойстика во время прыжка. Головоломки в пещерах легко решаются, если вы внимательно проанализируете имеющиеся в комнате предметы и монстров (например, некоторые истуканы могут оказаться кнопками). Иногда лучше оставить монстров в живых, чтобы они нажали на нужную кнопку. Также не забывайте своевременно пополнять запасы еды и медикаментов.



Прохождение

Итак, игра начинается с того, что вы «приземляетесь» на острове возле пещеры. **FRIDAY** — лесная нимфа следует за вами во время всей игры, но теперь она невидима и появляется в особо важных случаях, например, чтобы оживить вас или подсказать

что-нибудь важное. Вы заходите в пещеру, находите немного денег (**GOLD**) и, в конце концов, неизбежно падаете в водопад и в результате падения разбиваетесь. Вас находит **FARA** — дочь старейшины (**MAYOR**) деревни **MASSAN** и сообщает об этом жителям деревни. Вы оказываетесь в доме старейшины деревни. **FRIDAY** оживляет вас, и вы отправляетесь в путь. Единственный путь для вас лежит в пещеру **WATERFALL SHRINE** (на развилках имеются указатели). В пещере (см.рис.1) разыщите старика **PROSPERO** и выслушайте легенду о сокровищах, которую он вам расскажет, хотя ничего конкретного вы не узнаете. После этого вернитесь в **MASSAN**. Навстречу вам выбежит старейшина и сообщит, что пока вас не было, деревню посетили жители деревни **GUMI** и похитили **FARA**. Следуйте в **GUMI**. Стража у ворот вас не пропустит, но **FRIDAY** укажет вам узкую тропинку между елок. Идите по тропинке и увидите связанную **FARA**. Вас заметят охранники, и все покинут деревню. Ступайте в дом старейшины деревни и возьмите **IDOL STONE**. Идите в пещеру **SWAMP SHRINE**. При помощи **IDOL STONE** откройте ворота — вход в пещеру (см.рис.2). Найдите жителей **GUMI**, совершающих в этой пещере обряд поклонения **ORC KING'у**. Победите **ORC KING'а** и освободите **FARA**, после чего возвращайтесь в **MASSAN**. Старейшина — отец девочки — даст вам в награду **RED JEVEL**. После этого враждующие деревни **MASSAN** и **GUMI** помирятся. Следуйте через **GUMI** по дороге в северо-западном направлении. Вы встретите двух жителей **GUMI**; поговорите с ними, и они освободят дорогу: уберут большой камень, преграждающий путь. Идите в город **RYUMA**, который стоит на побережье. По пути в город зайдите к **KADO-оружейнику**. (На дороге из **GUMI** в **RYUMA** перед перекрестком **RYUMA-MERCATOR**, есть небольшое ответвление справа.) У него вы получите меч **Magic Sword**, обладающий магией огня. Также он сообщит вам, что существуют еще три волшебных меча: **Thunder Sword, Sword of Ice, Sword of Gaia.**



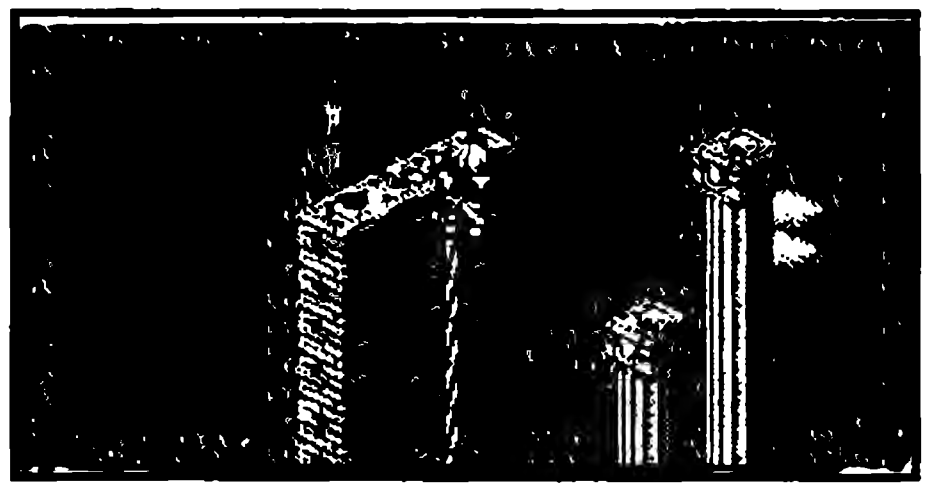
В городе **RYUMA** найдите мальчика, который прячется у дома мэра. Мальчишка подпрыгивает, таким образом вы сможете его увидеть. Поговорите с ним, после чего зайдите в дом мэра и поговорите с младшим из мужчин, сидящих за столом. Он сообщит вам, что в пещере в мысу скрываются бандиты, похитившие мэра. На юго-восточной стороне города есть причал, у которого стоит плот. Когда вы придете на причал, увидите **KAYLA**, плывущую на плоту. Она станет вам угрожать, но ее плот унесет течением. После этого пройдите на плот и отправляйтесь в пещеру. В пещере (см.рис.3) вы должны отыскать статую богини **GAIA**. Сдвиньте ее назад, тогда уйдет вода, заполняющая рвы в пещере. Отыщите **Boss'а**, охраняющего мэра и еще двух человек, и освободите пленников. В одном из сундуков, находящихся там же, где были пленники, вы обнаружите **Lithograph**. Появится **FRIDAY** и сообщит вам, что **LITHOGRAPH** — это карта, на которой обозначены населенные пункты, в которых находятся пять драгоценных камней, открывающих доступ к сокровищам. Но вновь появится **KAYLA** и заберет у вас **LITHOGRAPH** в обмен на жизнь **FRIDAY**. Когда она уйдет, **FRIDAY** скажет вам, что запомнила местоположение камней, обозначенное на **LITHOGRAPH**. Возвращайтесь в **RYUMA**, зайдите к мэру: он даст вам пропуск (**SAFETY PASS**) в город

MERCATOR. Но прежде, чем идти в **MERCATOR**, зайдите в большое дерево **TIBOR**, стоящее у развилки **RYUMA-GUMI-MERCATOR**. «Кто-то завелся у меня внутри», — скажет дерево и попросит вас помочь. Избавьте дерево от вредителей (см.рис.4). За свое спасение дерево предоставит вам в будущем возможность пользоваться телепортаторами, которые появятся в деревьях-двойниках, растущих у разных населенных пунктов и связующих их попарно. Но чтобы воспользоваться одним из телепортаторов, надо сначала проделать пешком путь от одного дерева до другого и зайти в каждое. После спасения дерева идите в **MERCATOR**. Один из стражников у ворот города попросит у вас денег, ответьте ему отказом, так как у вас имеется пропуск в город (**SAFETY PASS**). Идите к воротам замка и поговорите со стражей, охраняющей вход в замок. Стража в замок вас не пропустит. Тогда разыщите девочку у восточной стены замка (около фонтана в виде женщины, льющей воду). Поговорив с девочкой, вы, как бы случайно, увидите генерала **ARTHUR'a** со стражником, находящихся по ту сторону рва. **ARTHUR** сообщит стражнику. что собирается идти к мадам **YARD**. Проследуйте за **ARTHUR'ом** к мадам **YARD** (ее заведение находится в южной части города). Зайдите внутрь заведения, поговорите со служанкой по имени **LINDA**, она вас отправит к предсказательнице **FORTUNE TELLER** (ее дом расположен неподалеку от заведения мадам **YARD**). **FORTUNE TELLER** изменит вам внешность, вы станете выглядеть старше. После этого вернитесь к мадам **YARD**, поговорите с ней, и одна из служанок проводит вас наверх в комнату. Тут появится **FRIDAY** и вернет вам прежний облик. Выйдя из комнаты, вы встретите генерала **ARTHUR'a**. **ARTHUR** будет очень раздражен вашей встречей, и решит покончить с вами, но служащая заведения остановит его. Тогда **ARTHUR** возьмет с вас слово не говорить никому о вашей встрече, а в обмен на ваше молчание даст разрешение пройти в замок. Ступайте в замок. В замке вас встретят и проводят в приемный зал, где вас представят **DUKE**. От него вы узнаете, что в башне **MIR's** живет evil magician — дьявольский волшебник. Вход в башню преграждает магический барьер. И для того, чтобы пройти через него, нужен Armlet.

Затем **DUKE** пригласит вас на банкет. При выходе из зала вас встретит служанка и проводит в отведенную вам комнату. В нижней части замка встретьтесь с **ARTUR'ом**, он напомнит о вашем обещании. Затем зайдите на кухню и поговорите со служанкой, стоящей в дверях. Она предложит вам пройти в банкетный зал. Следуйте в банкетный зал, где **DUKE** устраивает обед в честь героев. После того, как пообедаете и послушаете музыку знаменитого композитора **LUDWIG'a**, ступайте в свою комнату. **FRIDAY** предложит вам поспать и восстановить энергию. После сна выходите в город, где сможете найти пустой магазин: там болен продавец. Если захотите, можете помочь ему. Поговорите с больным, и он даст вам **Byger Card** — это пропуск на склад медикаментов (склад находится в порту; там же вы можете пополнить запас **EkeEke**- здесь они дешевле, чем везде). На складе наберите медикаментов и отдайте их кладовщику. После этого в магазине, где был болен продавец, вы сможете их купить. В доме рядом с магазином находится **GREENPREA's**. Там можно поиграть за деньги (если кидать шар на дощечку

с выигрышем в 100 Gold, то сможете разорите хозяина этого заведения). Если вы зайдете в двухэтажный дом, там вы встретитесь с женщиной, которая предложит вам расставить кувшины наверху по полкам. За это она даст вам немного денег (на ее вопрос отвечайте «yes»). Кувшины необходимо ставить на полки очень аккуратно, чтобы, во-первых, они ровно стояли, а, во-вторых, чтобы не разбить ни одного. Когда вы расставите кувшины в первый раз, хозяйка поднимется наверх и предложит вам еще раз проделать это. Выйдите из комнаты и снова зайдите. Кувшины опять окажутся на полу. Если вам удасться снова правильно расставить их, внизу вы найдете сундук с **Life Stock**.Также можете сходить в небольшой лабиринт (западнее **MERCATOR'a**), где есть ход в пещеру под землей — жилище лесных нимф. В пещере вы всегда можете взять **EkeEke** бесплатно. После этого можно идти добывать **Armlet**.

В городе **MERCATOR** ступайте в дом, что слева от храма. Там есть лестница, ведущая в склеп. Спуститесь по ней и зайдите в первую дверь (без номера). Появится мумия — некий страж из преисподней, и сообщит вам следующее: для того, чтобы переправиться на плоту на другой берег реки, надо отгадать восемь загадок в восьми комнатах. Если решение будет верным, то погаснут две большие лампады (также слышится звук, характерный нажатию кнопки).



Решения

Комн. №1: убить пузыри в порядке — белый, красный, желтый.

Комн. №2: не отходить от некролога (таблички, где содержится информация о похороненном здесь) и не убивать пузыри.

Комн. №3: вдоль правой стены есть невидимая лестница — подняться по ней наверх.

Комн. №4: камнем убить монстра в то время, когда он находится на верхней площадке.

Комн. №5: поставить к левому кресту кнопку и включить ее.

Комн. №6: не трогать сундуки.

Комн. №7: уничтожить скелеты, когда они все на верхней площадке.

Комн. №8: поставить ящик к табличке с именем, запрыгнуть наверх и пройти сквозь стену.

Для того, чтобы появился предмет или существо, необходимые вам для решения загадки, подойдите к некрологу (прямоугольной табличке) и прочитайте его. Если вы решите все загадки, ступайте на плоти мумия переправит вас на другой берег. Зайдите в первую комнату, там вы увидите **DEXTER'**а — воина в доспехах, присутствовавшего на банкете у **DUKE**. **DEXTER** погибнет. Ваша задача — открыть дверь в следующую комнату при помощи огненного шара, погубившего **DEXTER'**а. В той комнате вы должны будете победить дьявола в обличье мумии. Когда вы это сделаете — получите **Armlet**. Дьявола нужно бить мечом на расстоянии. Добыв Armlet, идите в башню **MIR'**а, (см.рис.5). Ваша задача — отыскать хозяина башни волшебника MIR'а. Для начала разыщите вашего двойника — **MIRO**. Для общения с ним воспользуйтесь Garlic (чес-

ноком), который находится в одном из сундуков в башне. В башне вы можете также разыскать привидение — **PRIEST**, у него можно записать игру и бесплатно приобрести **EkeEke** и **Detox Grass**.

Следуйте за **MIRO** — он пойдет в потайной ход, поэтому постарайтесь не отстать от него. **MIRO** поведет вас к волшебнику. После того, как **FRIDAY** нагрубит волшебнику **MIR**'у, тот рассердится и станет вести себя агрессивно. Вы должны победить его, тогда он отдаст вам второй из пяти камней — **Purple Jevel**. Из разговора с **MIR**'ом выяснится, что **DUKE**, брат **MIR**'а, — коварный обманщик, который также хочет завладеть сокровищами.

Получив камень, вернитесь в замок в **MERCATOR**. Вас проводят к **DUKE**, а тот, в свою очередь, приготовил сюрприз: вам представят мисс **KAYLA**, которая захочет отобрать у вас камни. Но **DUKE** сбросит ее в подземелье, затем отберет у вас камни и отправит следом за **KAYLA**. Вы должны будете выбраться из подземелья, по пути освободив из заточения **Moralisa** и фрейлину принцессы **LARA**. Когда вы выберетесь из подземелья дворца, увидите крылатого ящера **ZAK**'а (также участвовавшего в банкете), похищающего принцессу **LARA**. **ZAK** улетит с принцессой, а вы идите во дворец и спасите генерала **ARTHUR**'а. После этого ударьте по статуе, стоящей в углу в верхней комнате. Появится лестница, поднимитесь по ней наверх и возьмите ключ от двери, из которой вышел **ARTUR**, когда вы увидели его в первый раз. За дверью есть кнопка, при нажатии которой, на месте фонтана (у которого вы встретились с девочкой) появится вход в лес **GREENMAZE**.

Пока вы блуждали в подземельях замка, **DUKE** и подмастерье **GORO** украли **Sun Stone** из маяка в **RYUMA**. Маяк не работает и, чтобы починить его, вы должны принести туда **Sun Stone**, который время от времени появляется в лесу **GREENMAZE**. Идите в лес и прежде всего найдите дохлую собаку по кличке **EINSHTEIN** (она в юго-западном секторе леса). **FRIDAY** оживит собаку, и она отведет вас к своему хозяину — **CUTTER**. Он даст вам свисток **Moz Whistle**, который позволит вам понимать язык собак и других животных. После этого идите в северо-восточный сектор леса и найдите **Sun Stone**. Доступ к нему преграждают три ели. При помощи свистка вызовите **CUTTER**'а, и тот освободит вам проход. Возьмите **Sun Stone** и отнесите его в маяк в городе **RYUMA**.

Теперь, когда вы понимаете собак, можете, если хотите, спасти детей **BELL** (собачка в деревне **MASSAN**) и **MARTIN**'а (собачка в доме ведьмы) от заклятья ведьмы **HELGA**. Для этого вы сначала должны поговорить с собакой **BELL** в **MASSAN**'е. Ведьма живет в лесу восточнее **MERCATOR**а. Идите к ней и когда зайдете в ее дом, она превратит вас в собаку, а сама убежит в подвал. Ступайте следом и найдите ее. Когда подойдете к ней, ведьма захочет вас убить, но погибнет сама. Вы и дети вновь примете свой прежний облик. На большом столе в доме можно взять кольцо **Saturn**.

Теперь идите в порт в **MERCATOR**'е. Садитесь на корабль, который доставит вас в город **Verla**. В городе вы найдете лишь продавца в магазине, так как до вас здесь побывал **DUKE MERCATOR** и всех жителей **VERLA** заточил в рудники **VERLA MINE** (см.рис.6).

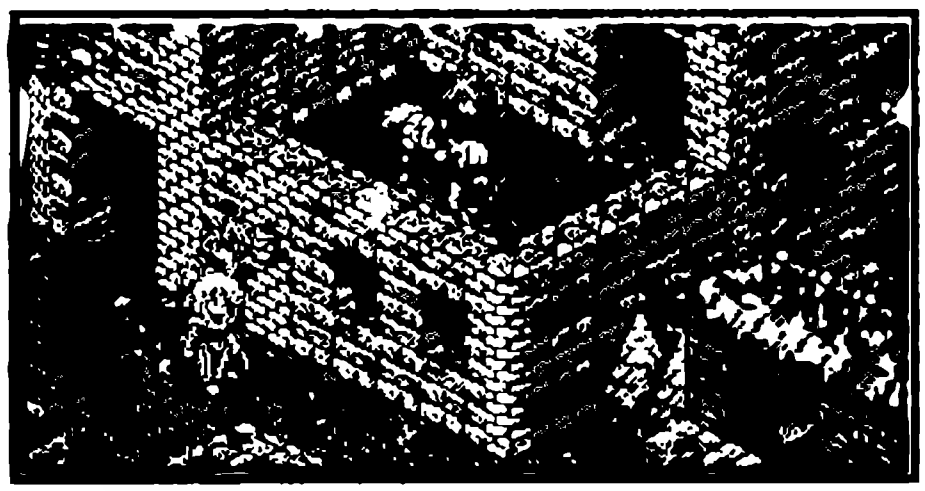
Идите в **MINE** и освободите всех горожан, после чего вернитесь в город. Найдите в одном доме трех мужчин, они сообщат вам, что когда они были в **MINE**, то откопали меч, который хотят сейчас вам подарить. Этот меч называется Гром, то есть **Thunder Sword**, взять его вы сможете в колодце в городе.

Далее ступайте в деревеньку мирных гномов под названием **DESTEL**. Дорога туда лежит через тоннель, который открылся в **VERLA MINE** (недалеко от входа в пещеру). Дойдя до **DESTEL**, ступайте дальше на север. Вы выйдете к озеру (**LAKE**) и увидите **DUKE**, плывущего на плоту. Следуйте в ту же сторону и поднимитесь на возвышенность, — вы увидите, как **DUKE** высаживается у замка на озере. Теперь идите в противоположную сторону. Зайдите в домик у озера, старик в домике скажет, что пройти к замку можно через тоннель под **DESTEL**. Вернитесь в **DESTEL**: теперь этот тоннель будет открыт (см.рис.7). Опуститесь туда и разыщите быка, вроде минотавра. Когда победите этого монстра — откроется проход к замку, где укрылся **DUKE**. А заодно вы получите очень полезную вещь — ботинки **Healing Boots**, восстанавливающие энергию в то время, как вы передвигаетесь в них.

Итак, выходите из тоннеля и ступайте по дороге. Вы придете в небольшую пещеру, где стоит статуя богини. Используйте здесь **Statue of Gaia**. Начнется извержение вулкана, а когда оно прекратится, по застывшей лаве вы сможете подойти к замку, где укрылся **DUKE** (см.рис.8). В замке вы найдете еще один волшебны меч — **Sword of Ice**. Когда магия меча полная, то из него вылетает небольшой вьюн, замораживающий на мгновение врага, в которого он попадет. Далее разыщите **DUKE** и сразитесь с ним. Когда вы победите, **DUKE** скажет, что вы можете взять сокровища. Но вас ожидает новое предательство: как только вы подойдете к среднему сундуку, на вас откуда-то сверху рухнет крылатый **ZAK** и задавит вашего героя. Но волшебник **MIR** спасет вас и телепортирует в свою башню. **MIR** даст вам волшебный топор **Axe Magic**, уничтожающий волшебные деревья — ели, одна из которых растет у башни **MIR's**. Теперь вы можете пойти в **Massan** в пещеру, вход в которую преграждают две ели. В пещере можно взять ботинки **Flame**, позволяющие ходить по раскаленной лаве. Но, в принципе, они вам не пригодятся.

Когда вас спас **MIR**, он сказал, чтобы вы следовали за **DUKE** на север в горы. Попасть туда можно тем же путем, что и в **Greenmaze**, — через ход в фонтане. Найдите указатель и следуйте в сторону **AREA MOUNTAINS**. Вы увидите тропинку, загороженную деревьями. Уберите деревья и идите по тропинке, пока не поднимитесь в горы. Далее вы увидите **ZAK**'а, он извинится за предательство и скажет, что это была его работа. Следуйте за ним. **ZAK** нападет на вас, и, когда вы победите его, он даст вам **Gola's Eye**. Найдите неподалеку статую богини и рядом с ней используйте **Gola's Eye**. Статуя сдвинется назад, открыв телепортатор, который переместит вас в пещеру, откуда начались ваши приключения. Только теперь упасть в водопад у вас не получится. В пещере найдите **DUKE MERCATOR**'а с принцессой **LARA**. У него теперь все пять камней, которые, по легенде, откроют путь к сокровищам. При помощи данных камней и принцессы, которую **DUKE** угрозами заставит произнести закли-

нание, известное только ей, откроется телепортатор, который переместит **DUKE** в подземный город, где живут гномы, построившие подземный лабиринт и дворец для короля **Nole**. Таким образом, принцесса обрела свободу и вместе со спасенными вами фрейлиной и **MORALIS**'ом она удаляется в свое королевство на материк. А вы вновь следуйте за **DUKE**.



Итак, вы телепортировались в подземный город. Из города ступайте в пещеру — подземный лабиринт (см.рис.9). Сперва найдите в одном из сундуков **Lantern** (фонарь). С ним вы сможете спокойно заходить в комнаты, где нет света. Затем вы найдете последний из магических мечей — **Sword of Gaia**. Когда магия меча полная, взмах им вызывает землетрясение. После этого вы найдете ботинки **Iron Boots**, в них вы сможете ходить по шипам на полу, не рискуя потратить жизненную энергию. Далее, в одной из комнат, запертых на ключ, найдите первого из трех монстров, охраняющих подземный лабиринт, или, точнее, доступ ко дворцу короля **NOLE**. Первый монстр — создание из лавы (пожалуй, только здесь могут пригодиться ботинки **Flame Guard**). Этот монстр охраняет один из элементов бога **Gola**, необходимый вам для того, чтобы попасть к королю Nole: **Gola's Nail**. Победив первого стража, вы также получите ботинки **Snow Spiked Boots**, необходимые для передвижения по снегу. Чтобы взять эти ботинки, найдите экран, в котором находятся Когти Гола. Прыгните туда. Вы будете падать и падать, попав в бесконечный цикл. Маневрируйте так, чтобы попасть к одному из когтей, на котором стоят ботинки.

Когда вы уничтожите первого стража, появится телепортатор, который может перенести вас в пещеру наверх. Выйдя из помещения, в котором вы окажетесь (в дальнейшем, когда вы победите еще двоих стражников, в этом помещении появится два телепортатора), вы обнаружите другой телепортатор, который переместит вас в **MERCATOR**. В этом городе теперь правит **ARTHUR**. Он решил обогатить город мирным путем и поэтому открыл казино, которое находится в колодце, что слева от подъемного моста, связующего замок с городом. Если вы желаете поиграть в казино, зайдите в замок к **ARTHURу**. **ARTHUR** даст вам билет в казино — **Casino Ticket**.

Вернитесь в подземный лабиринт. Для того, чтобы попасть ко второму стражу, найдите отца-гнома (он стоит у водопада). Гном скажет: «Если хотите спуститься вниз по реке, вам потребуется плот. Поэтому ступайте к моему сыну и возьмите бревен для плота». Найдите сына — он стоит на страже у лестницы. Поднимитесь по лестнице, срубите ель, растущую наверху, и у вас появятся в наличии два бревна. Вернитесь к реке и используйте бревна, по мере необходимости (1 бревно — 1 плот). Всего вам понадобится два плота. Итак, по реке вы попадете ко второму стражу — **SPINNER**`у. Победив его, вы получите **Gola's Fang** — второй элемент бога **GOLA**. Затем, при помощи появившегося телепортатора, вернитесь обратно. За оставшейся запертой на ключ дверью вы встретите третьего стража — вашего двойника **MIRO**. Победив его, вы получите третий элемент — **Gola's Horn**. Теперь,

поднявшись по лестнице, вы попадете во дворец короля **NOLE** (см.рис.10). Поднимитесь на самый верхний уровень дворца и нажмите на кнопку. На разных уровнях появятся дощечки — лифты. Вам нужно будет попасть на лифт, который находится в нижнем уровне дворца. Лифт доставит вас в следующую область дворца. По пути к королю вам попадутся еще два стража: минотавр и **SPINNER**. Победите их и идите дальше. В конце концов, вы доберетесь до двери, которую откроют три элемента **Gola: Nail, Fang** и **Horn**. Вы переместитесь непосредственно к королю **NOLE**. Он будет в ярости: ведь он спокойно спал много лет, а вы явились во дворец и потревожили его сон. Итак, вы должны будете убить короля, иначе он убьет вас. Победив **NOLE**, вы телепортируетесь к огромному дракону, охраняющему сокровища (для этого вы должны быть экипированы во все последнее снаряжение — **Sword of Gaia, Hyper Breast, Snow Spiked Boots** и **Venus Stone**). Здесь, откуда ни возьмись, появится **DUKE MERCATOR**. Он поблагодарит ва за хорошую работу и предложит награду — 20 **Gold**. Но тут проснется дракон и спалит дотла мерзавца **DUKE**. Ваша задача — убить дракона. Но когда вы совершите этот подвиг, выясняется, что никаких сокровищ никогда и не существовало, а все это просто легенда. Вот на этом игра заканчивается.

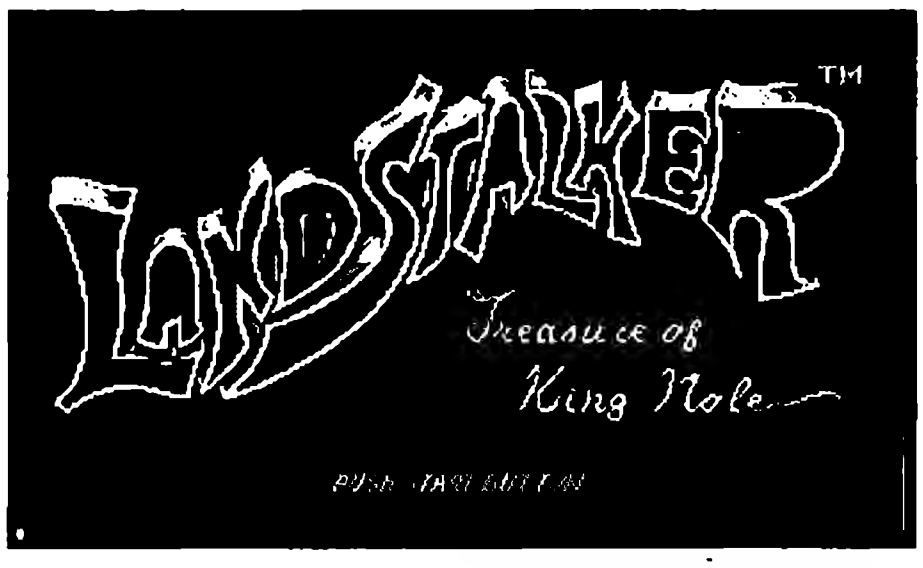
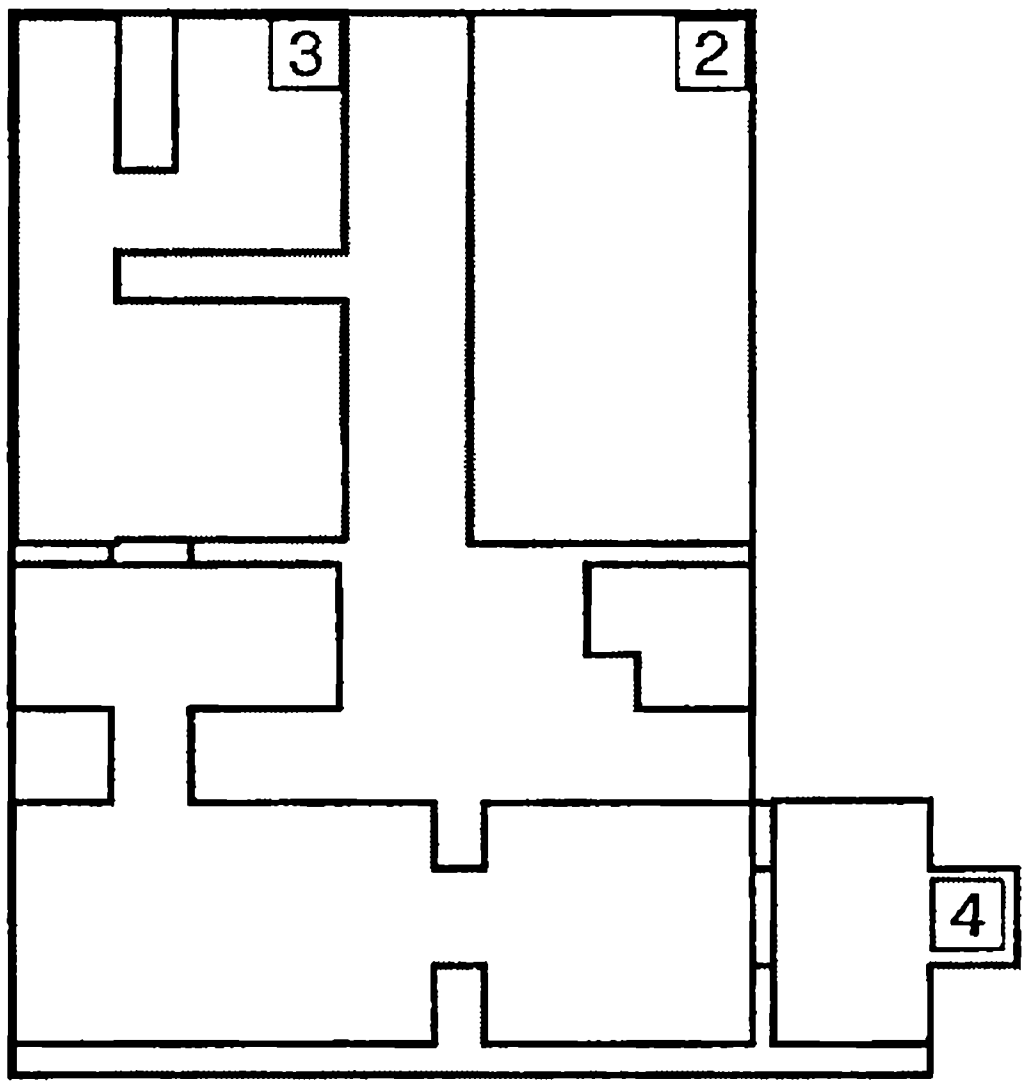
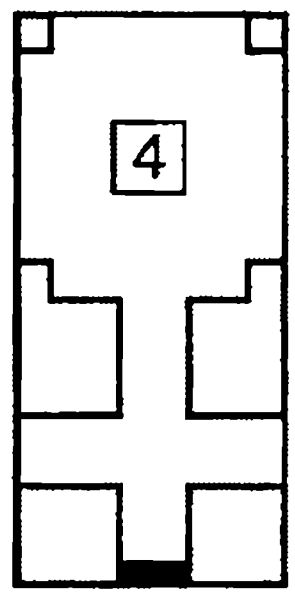
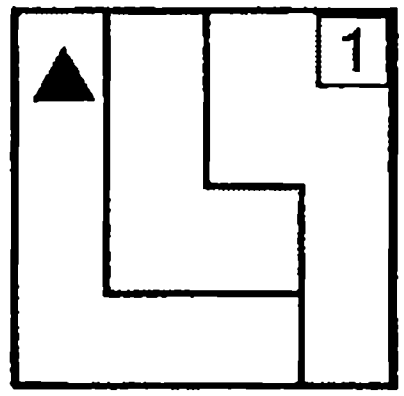


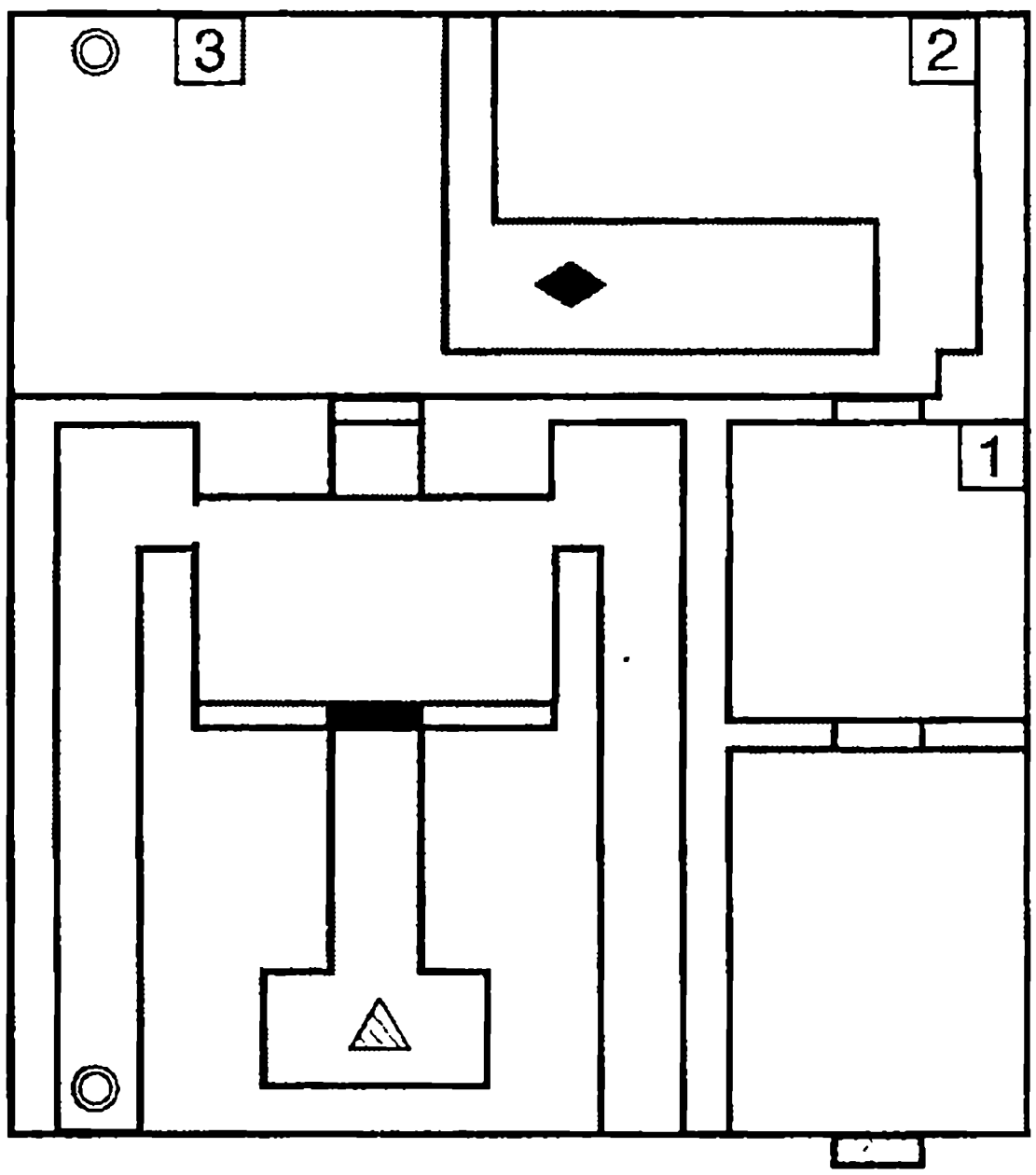
Схема №1

Пещера I (Water - Shrine) Fall.





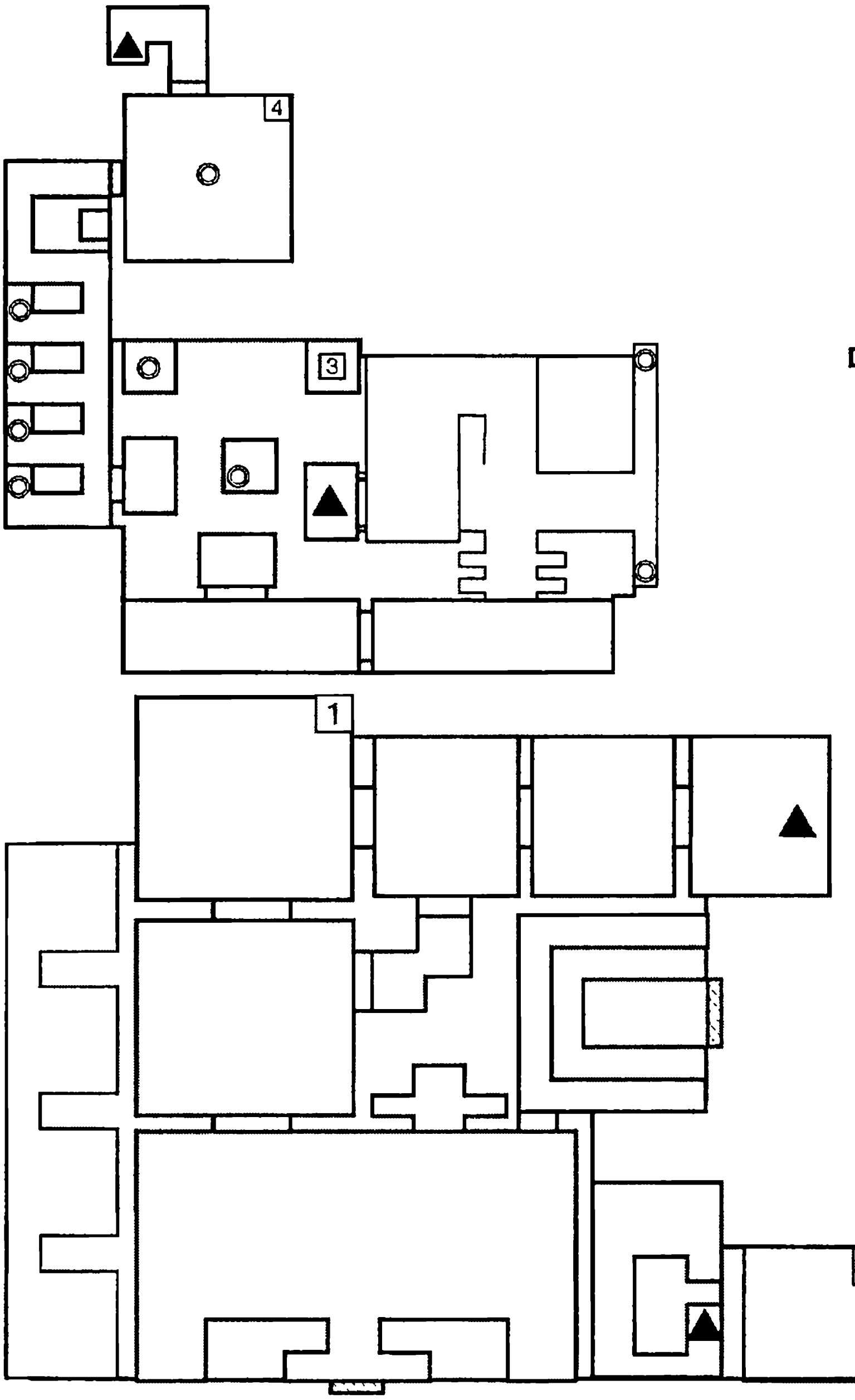




- Ключ
- Prospero
- Лестница
- Кнопка
- Dimate
- Лифт
- Ход

Схема №2

Пещера II (Swamp - Shrine) + продолжение.



3 - Лестница

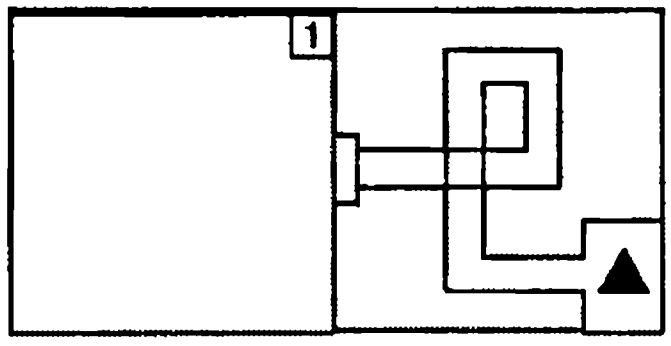
- Кнопка

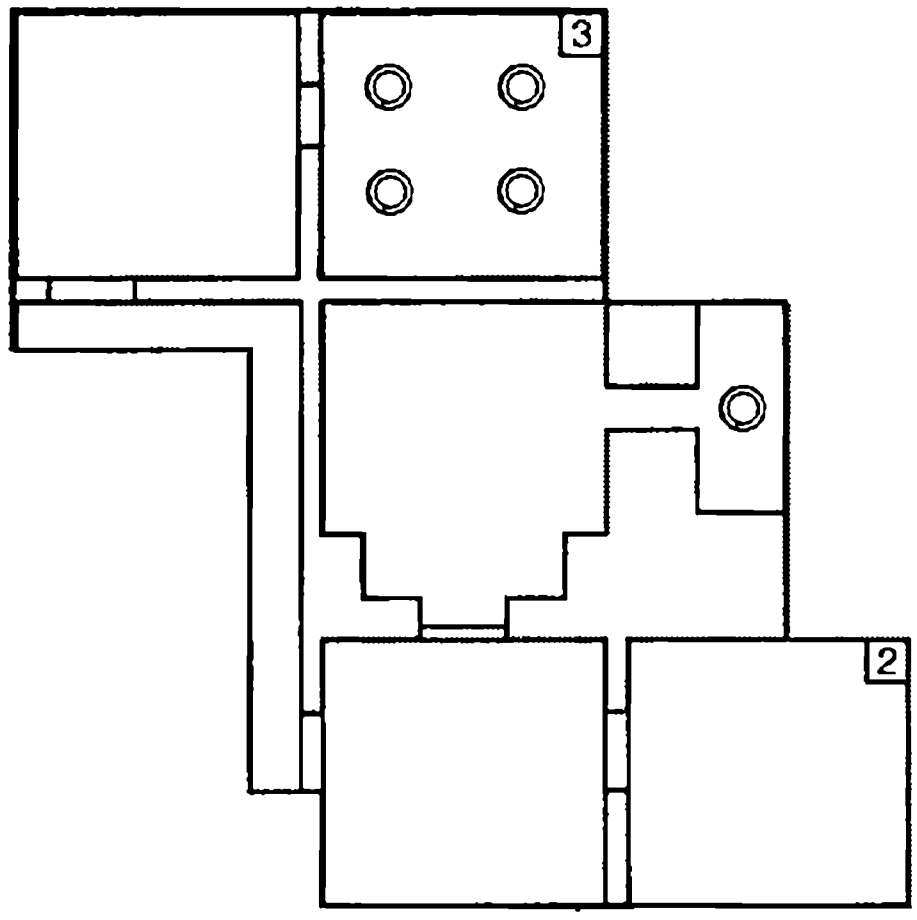
- Ключ

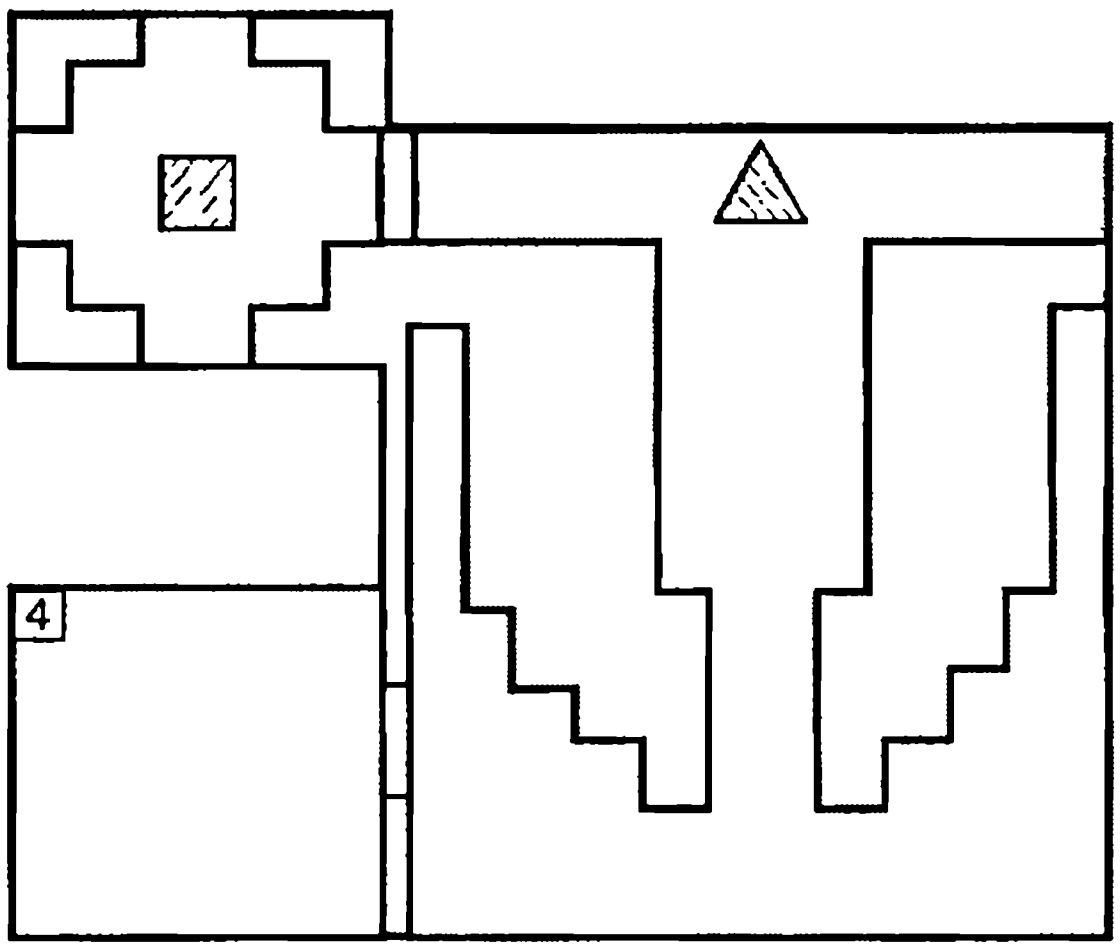
- Ход

Схема №3

Пещера (Swamp - Shrine)
(продолжение)







- Fara

- Кнопка

- Ключ

- Лестница

- Выход

Схема №4

Дерево Tibor

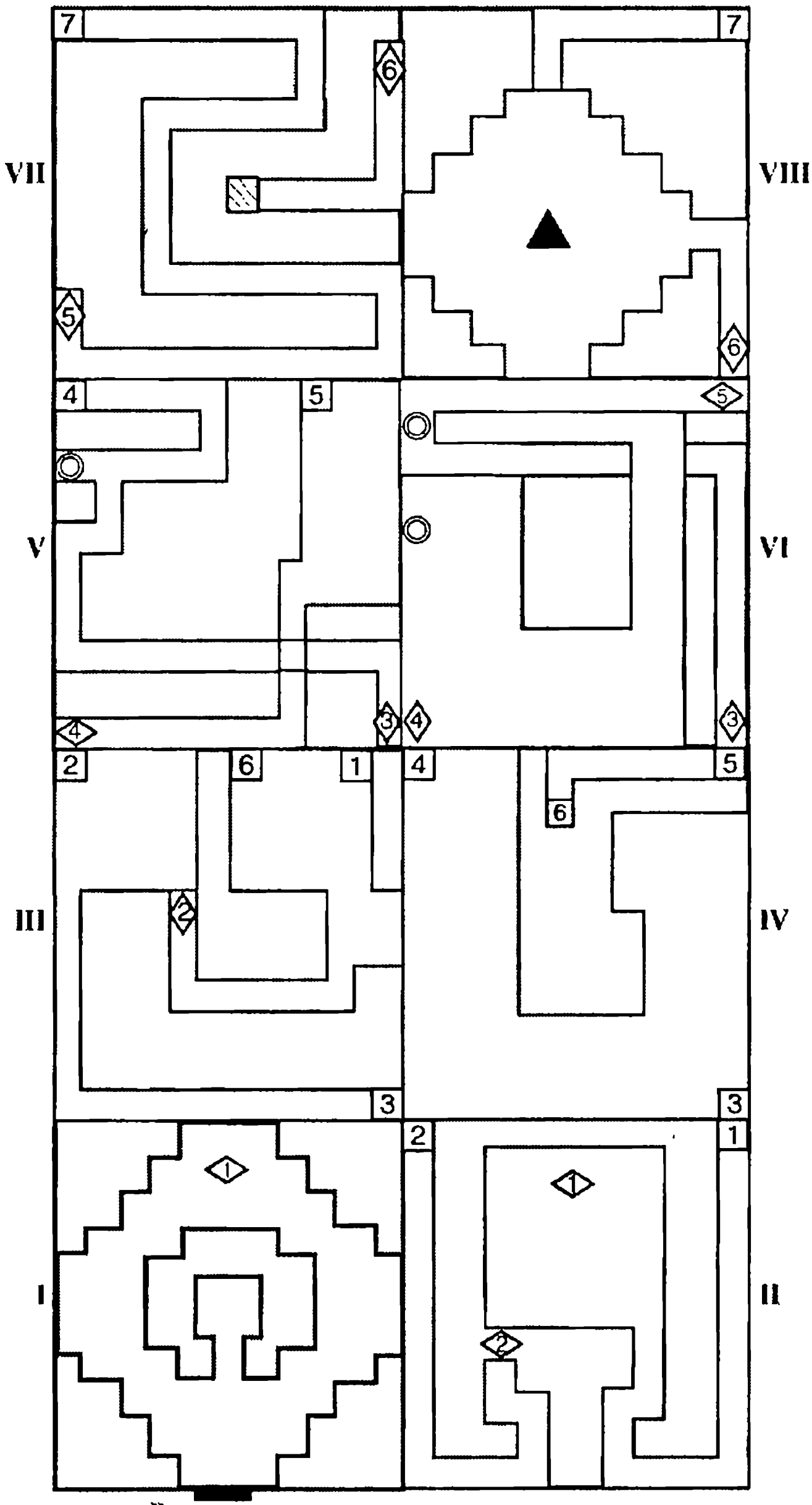


Схема №5

Пещера в скале на мысе близ города Руита.

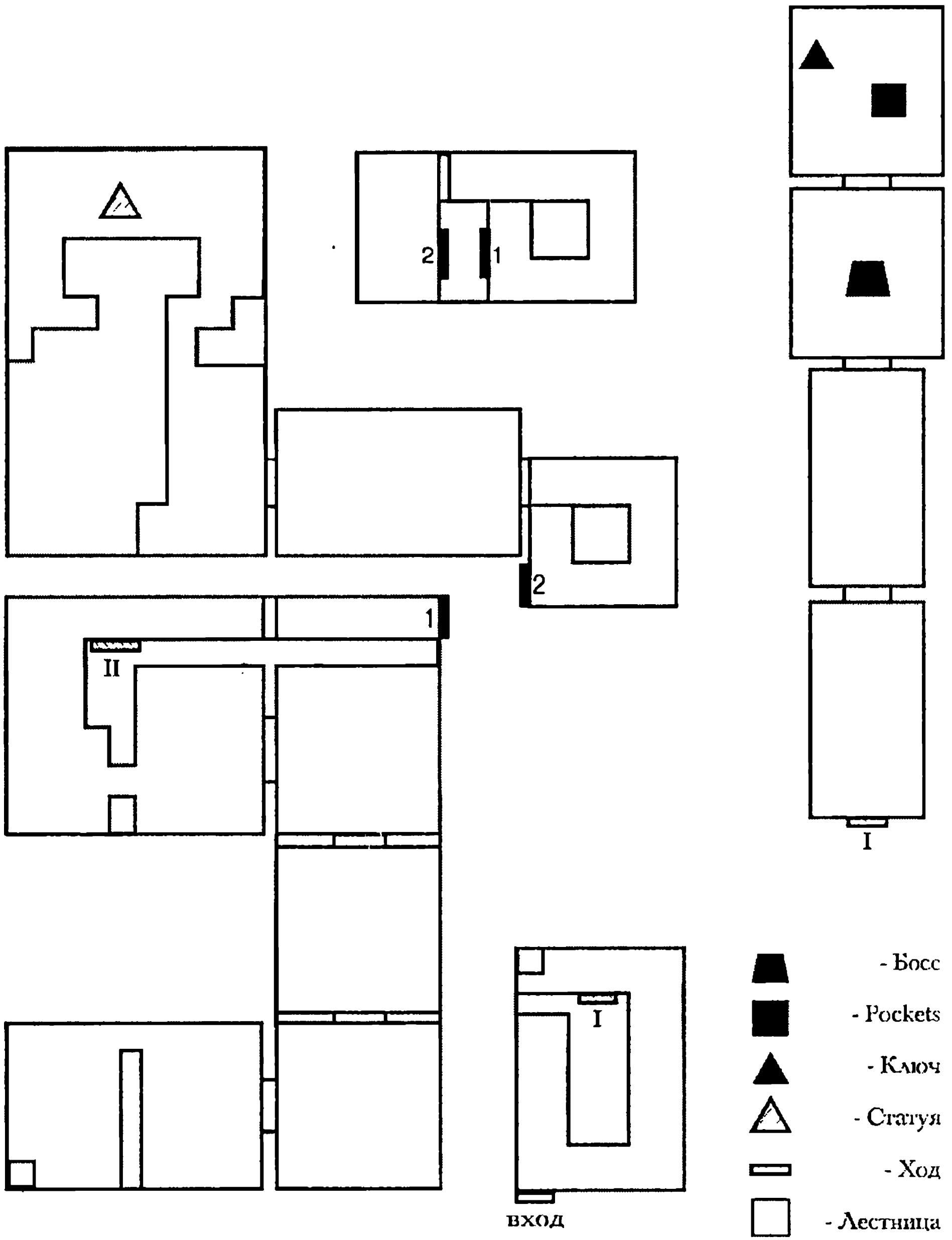


Схема №6

Пещера в скале на Мысе.

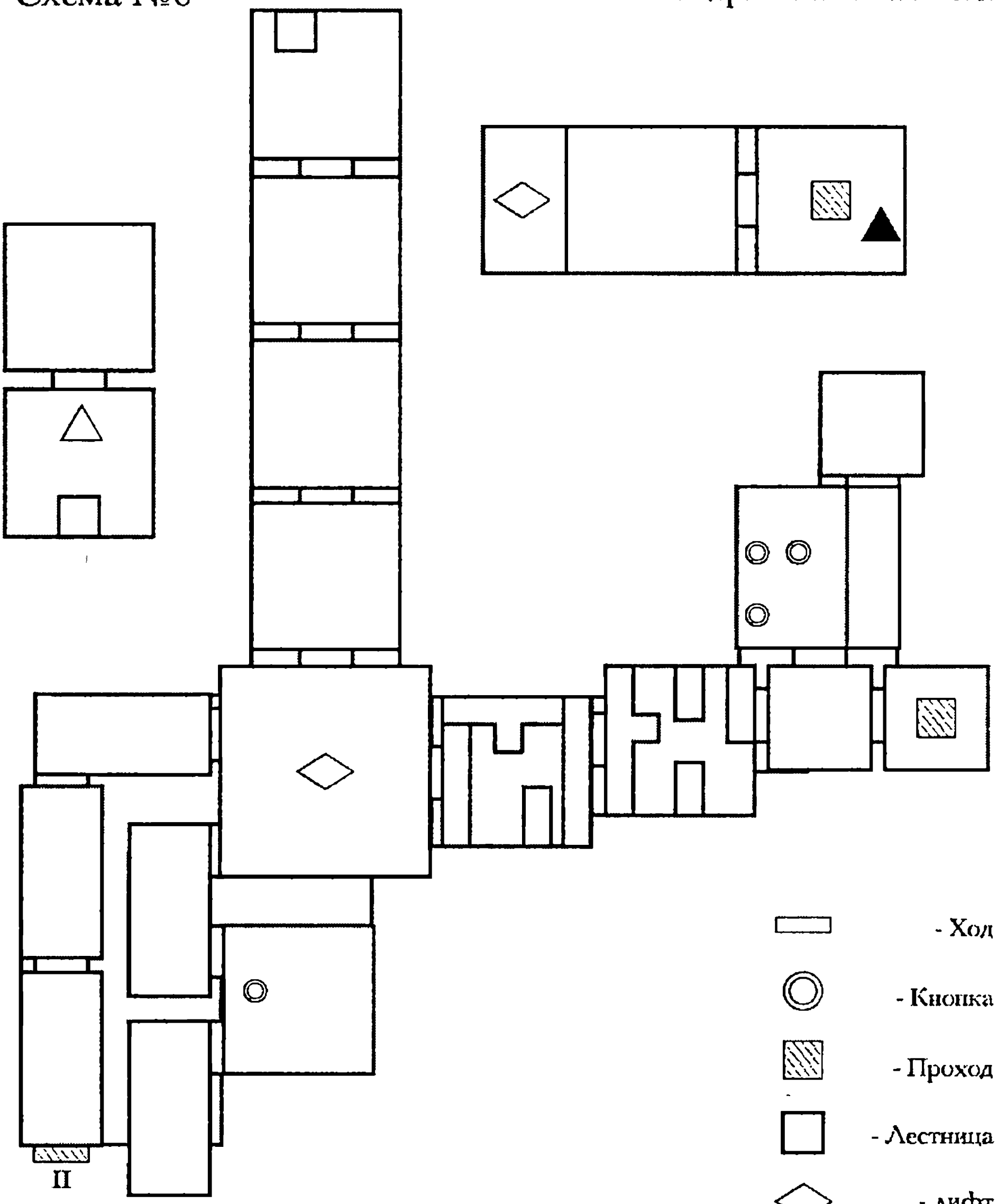


Схема №7

Город Mir's

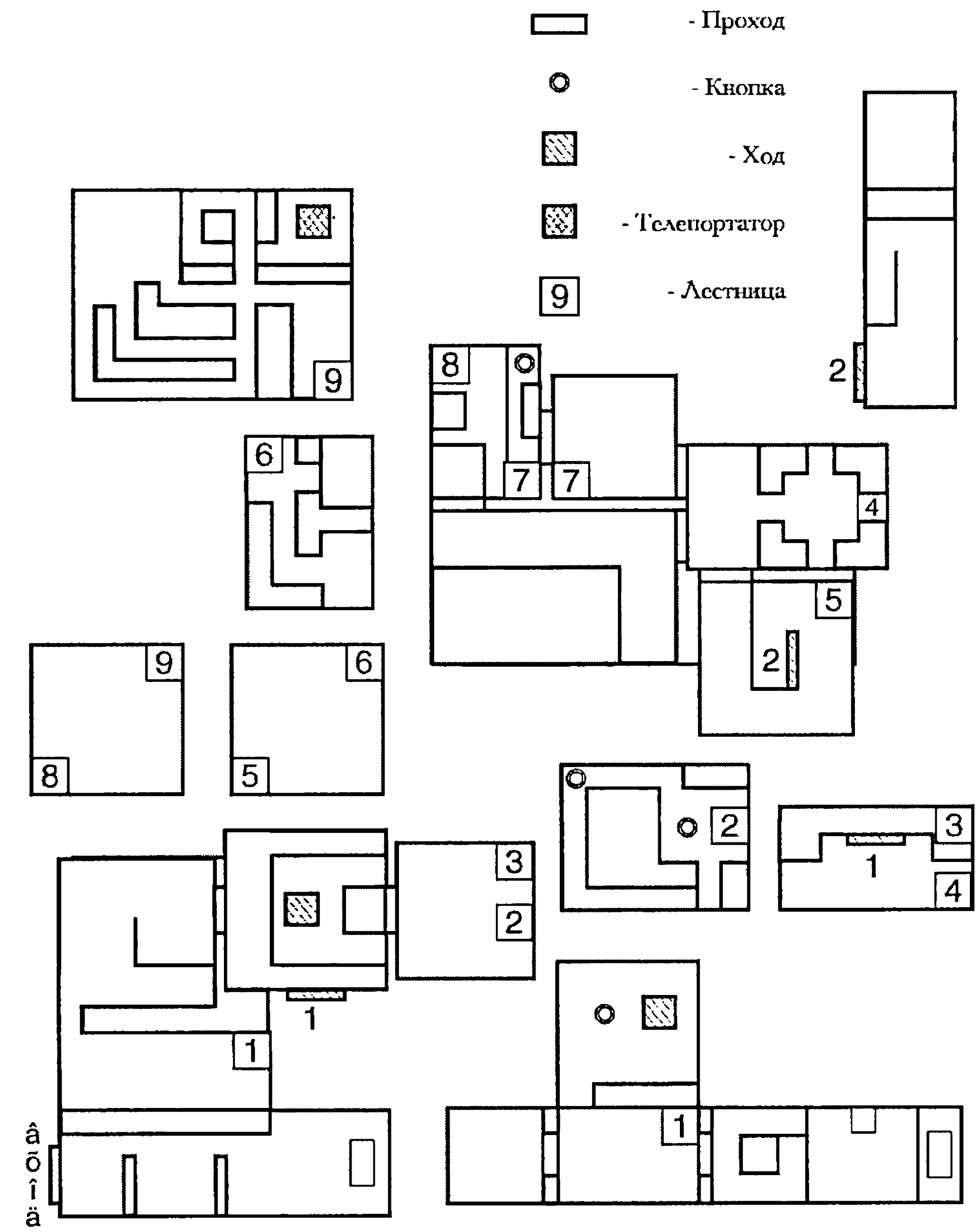


Схема №8

Mir's. Башня.

- Mir

- Purple Jevel

- Проход

- Кнопка

- Ключ

- Телепорт

- Ход

13 - Лестница

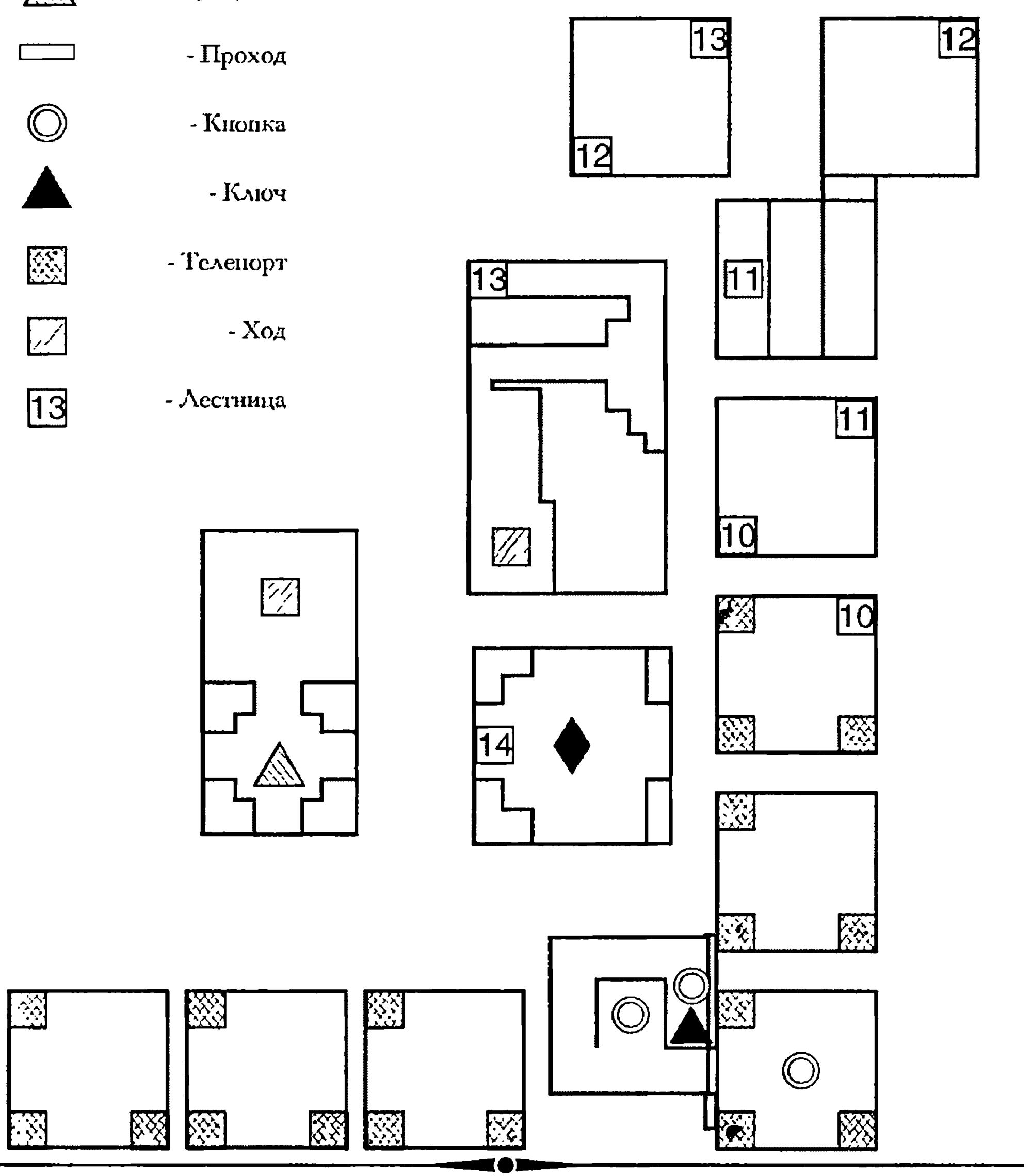
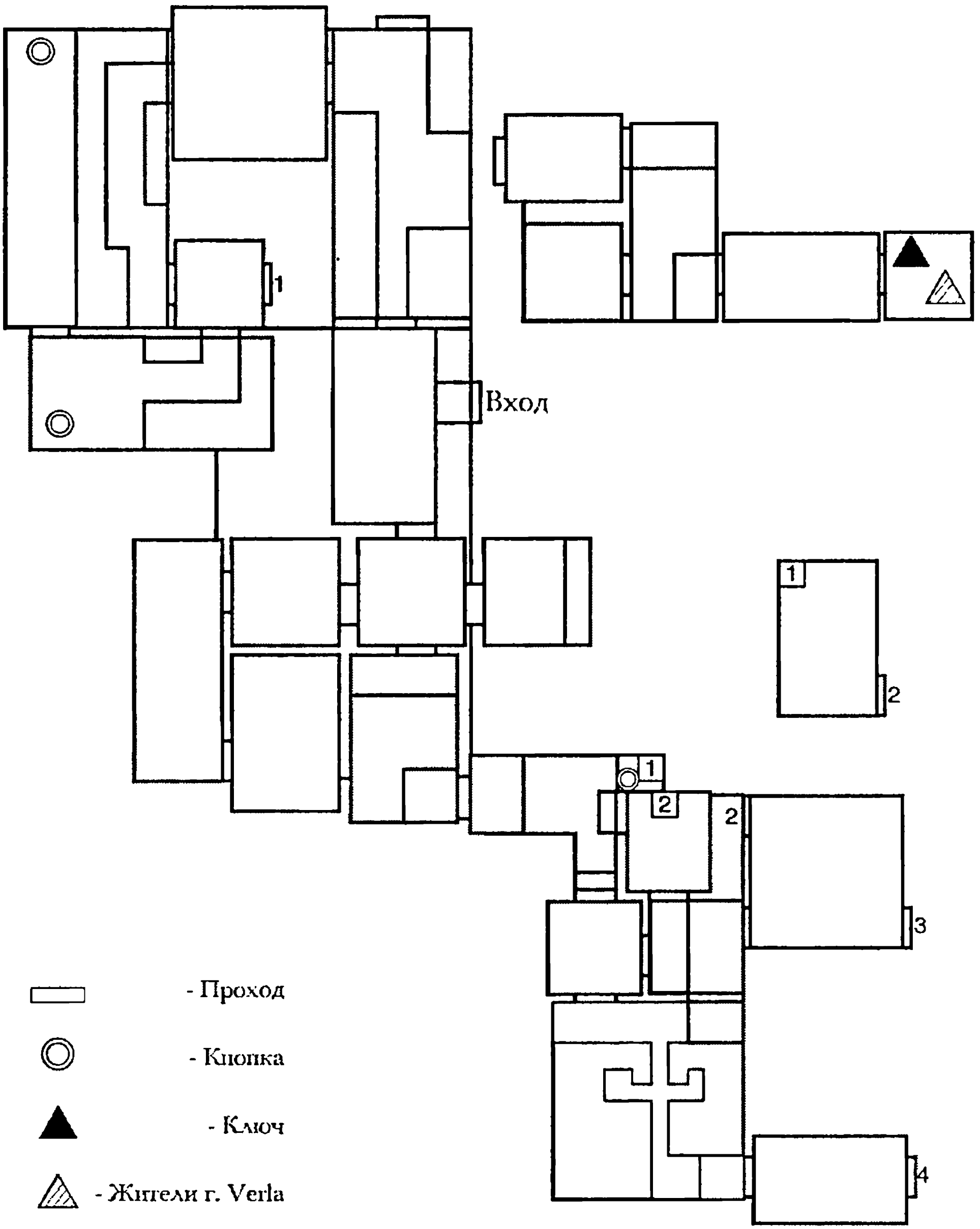


Схема №9

Verla Mire(гостиль в г Destel)



- Проход
- Кнопка
- Ключ
- Жители г. Verla
- 1 - Лестница

Схема №10 (продолжение)

Verla Mire.

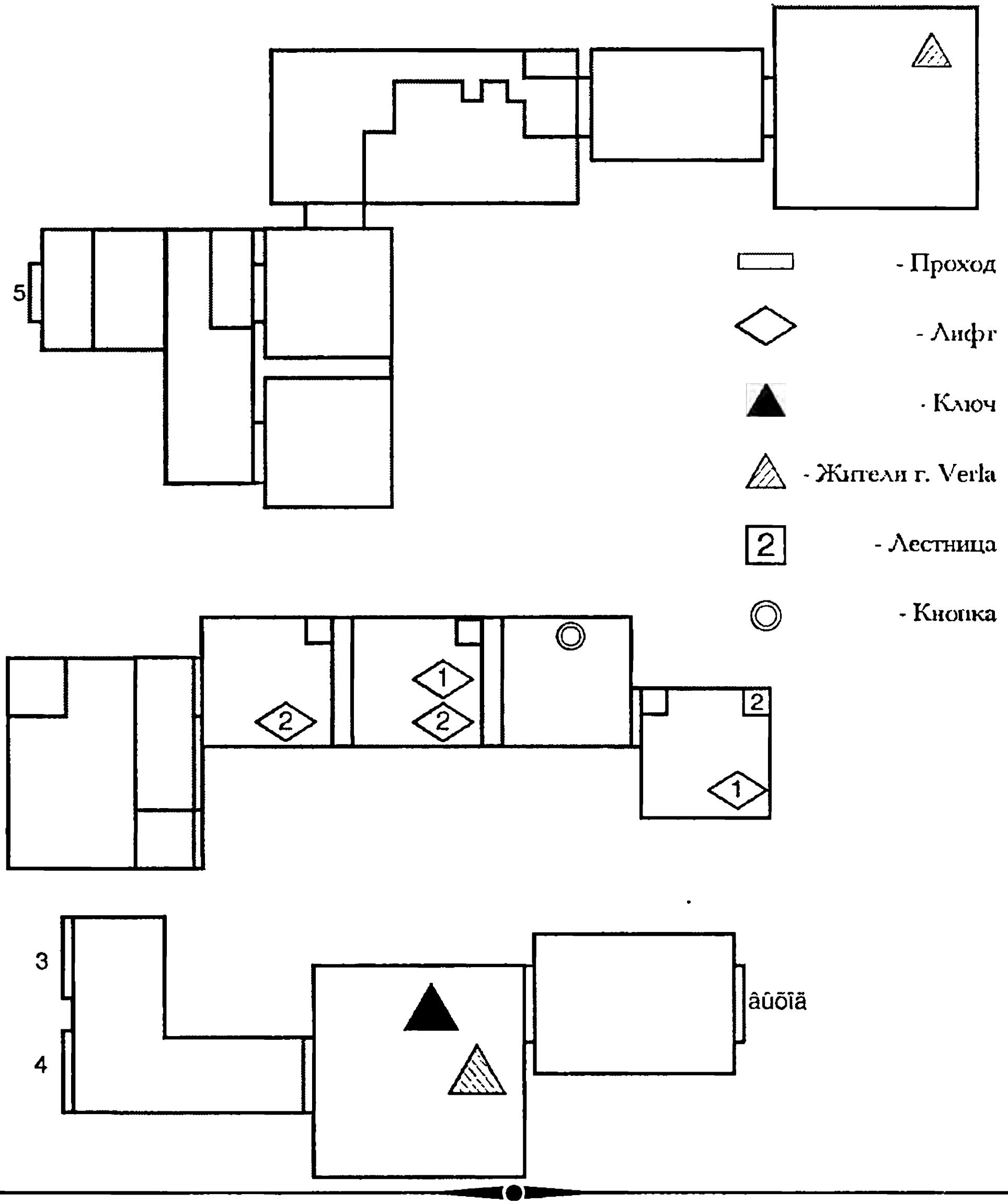


Схема №11

Tunnel under Destel. (Тонель под Destel)

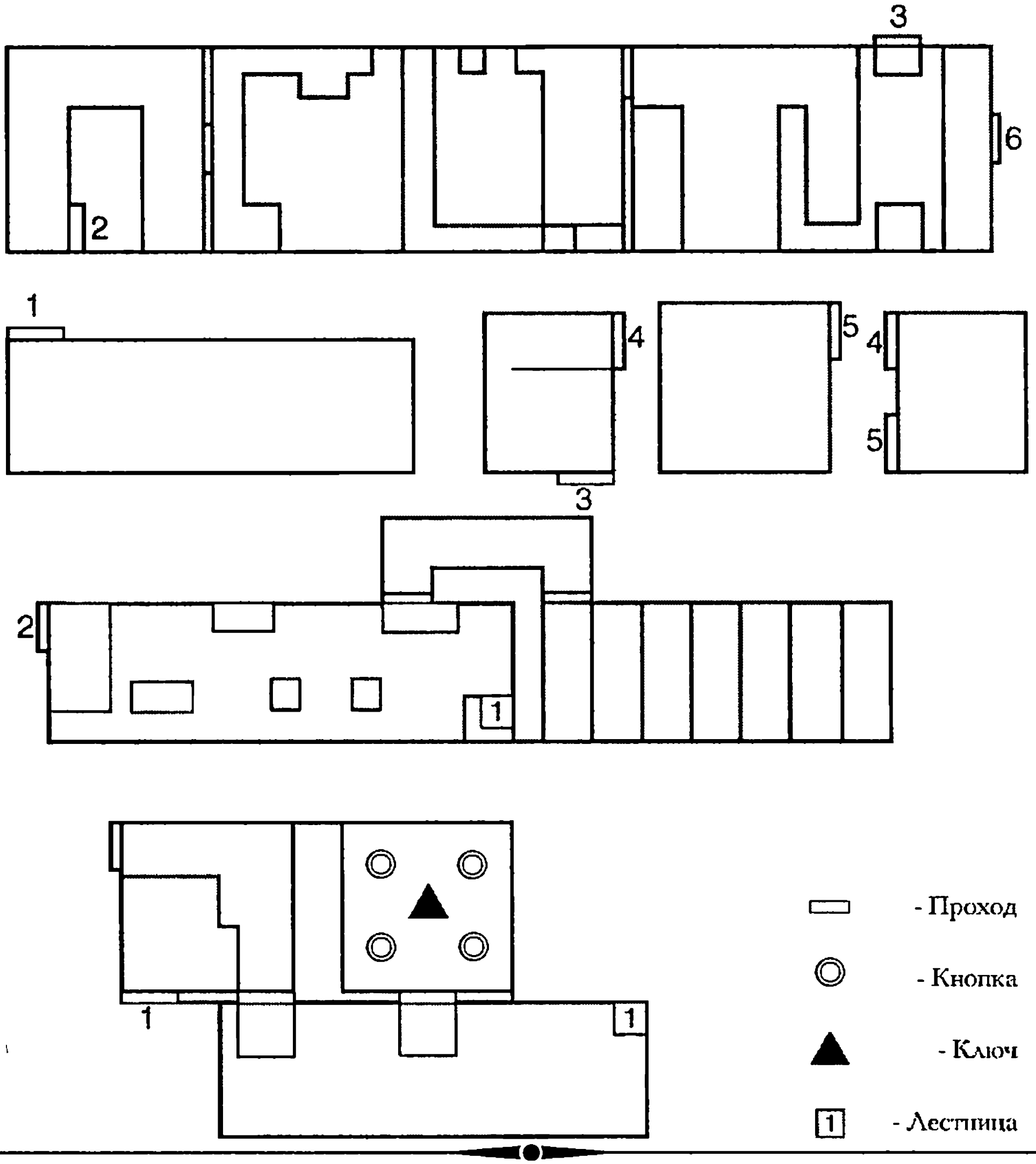


Схема №12

Tunnel under Destel.

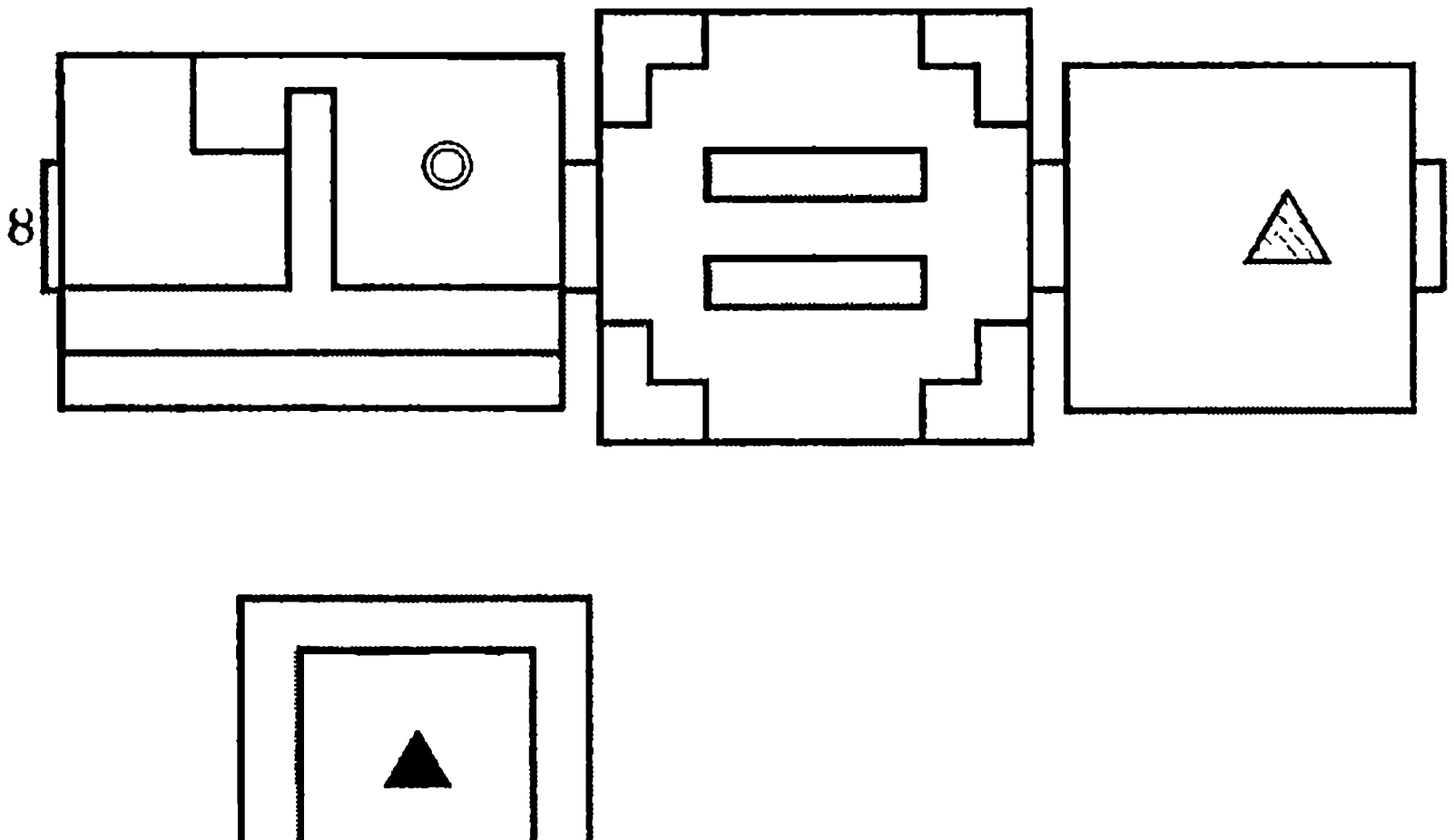


Схема №13

Замок на озере

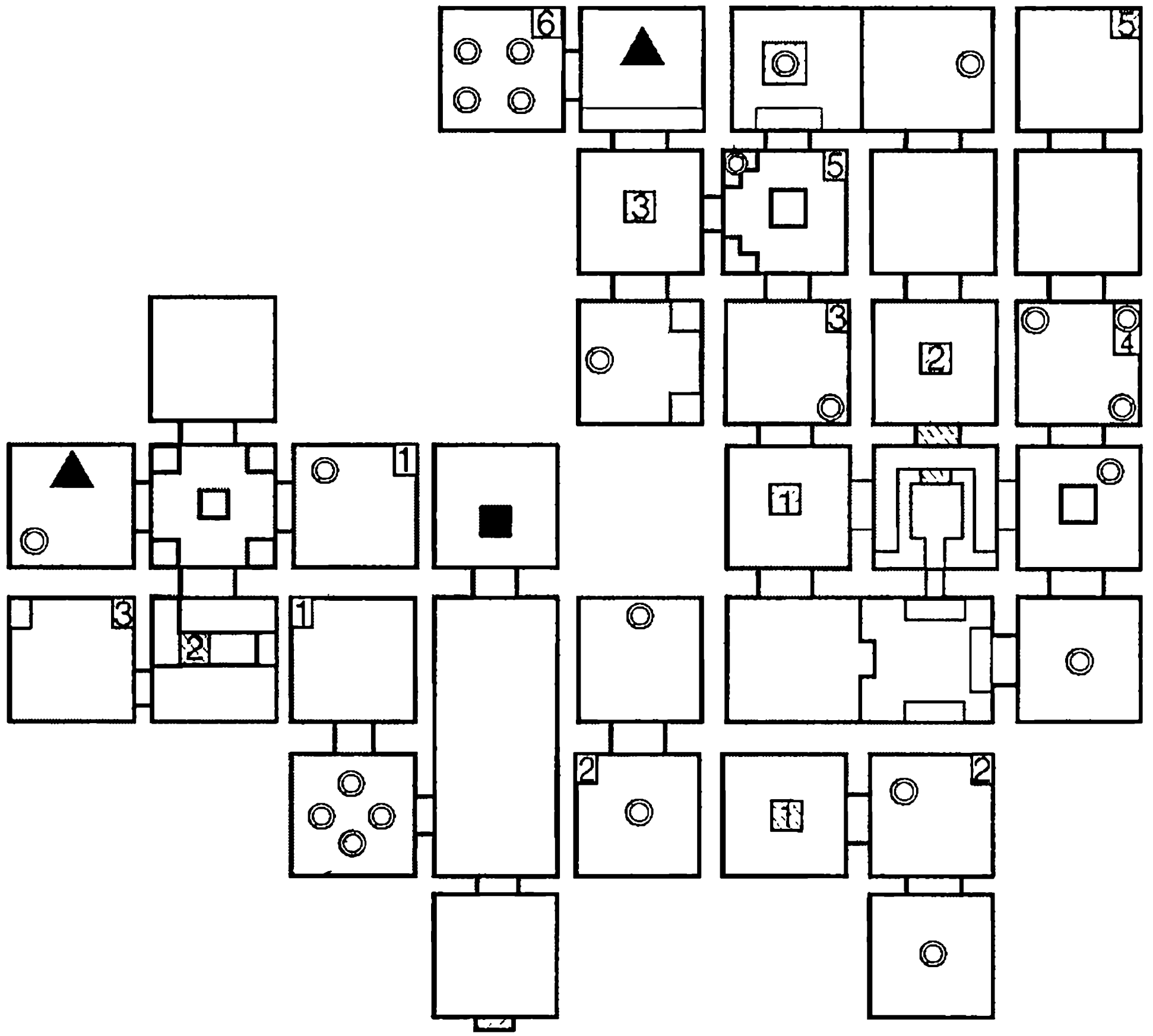
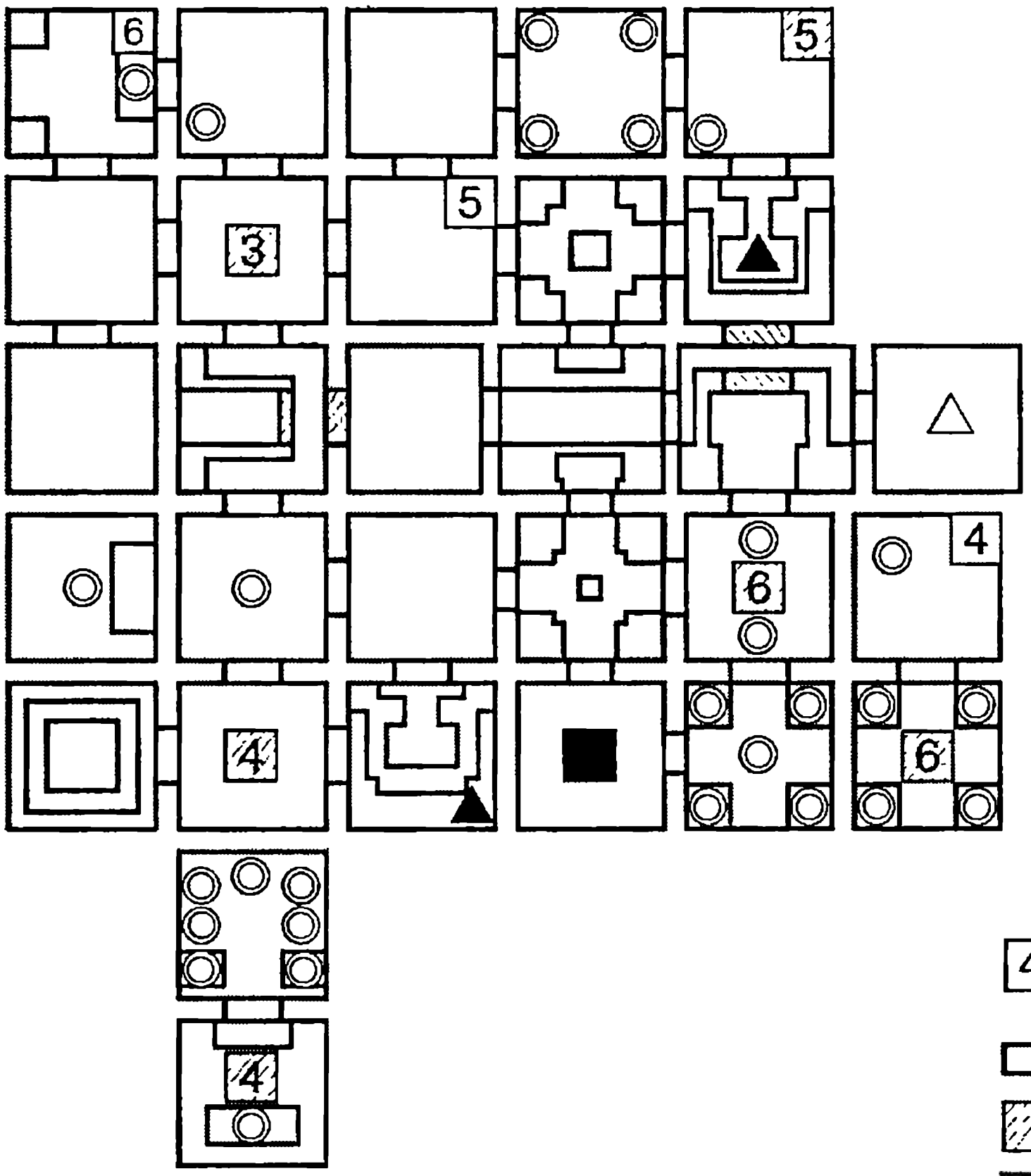


Схема №14

Замок на озере (продолжение)



4 - Лестница

- ход

- Проход

- Кнопка

- Ключ

- Телепорт

- Duke

Схема №15

Подземный лабиринт.

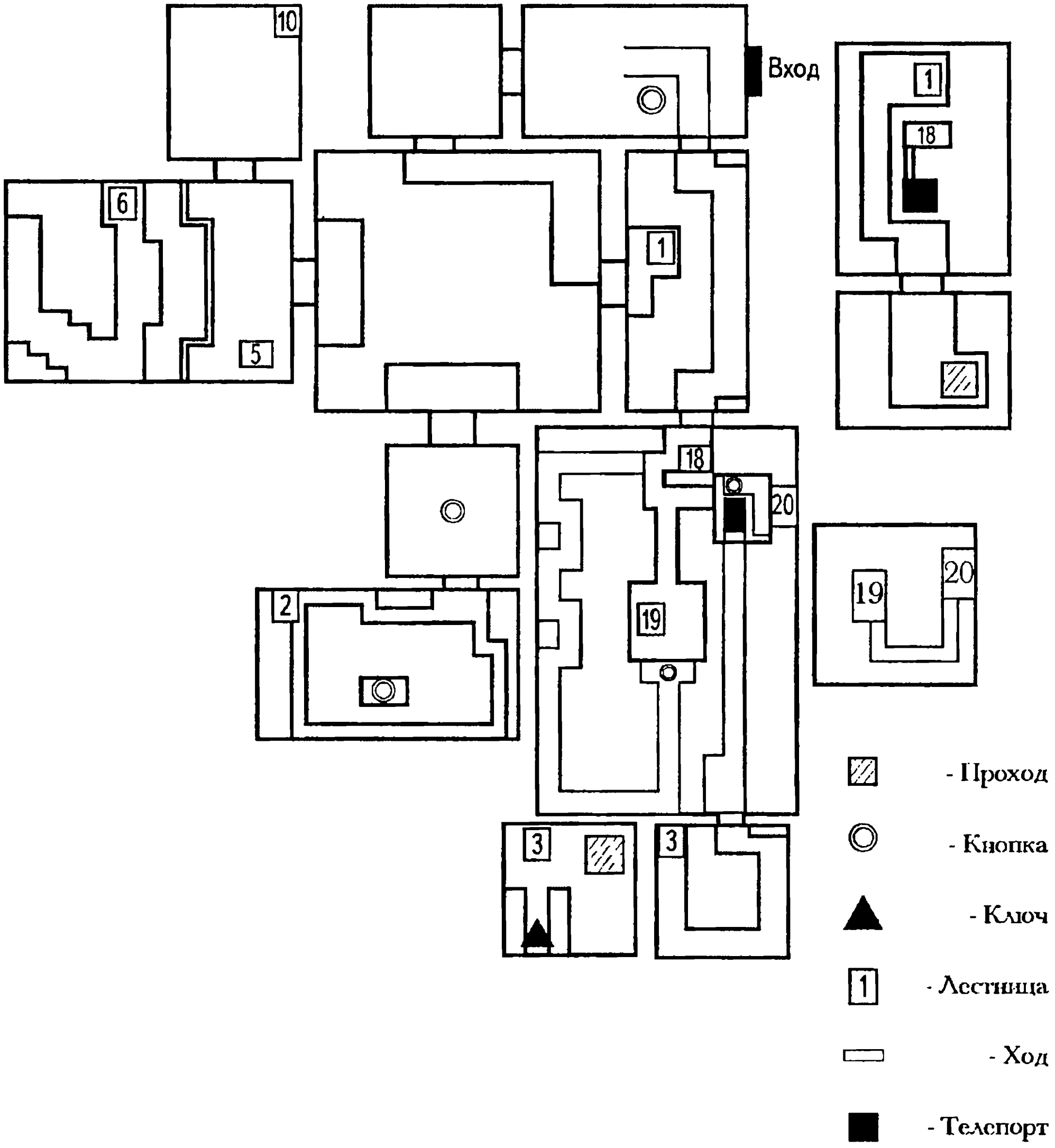


Схема №16

Подземный лабиринт.(продолжение 1)

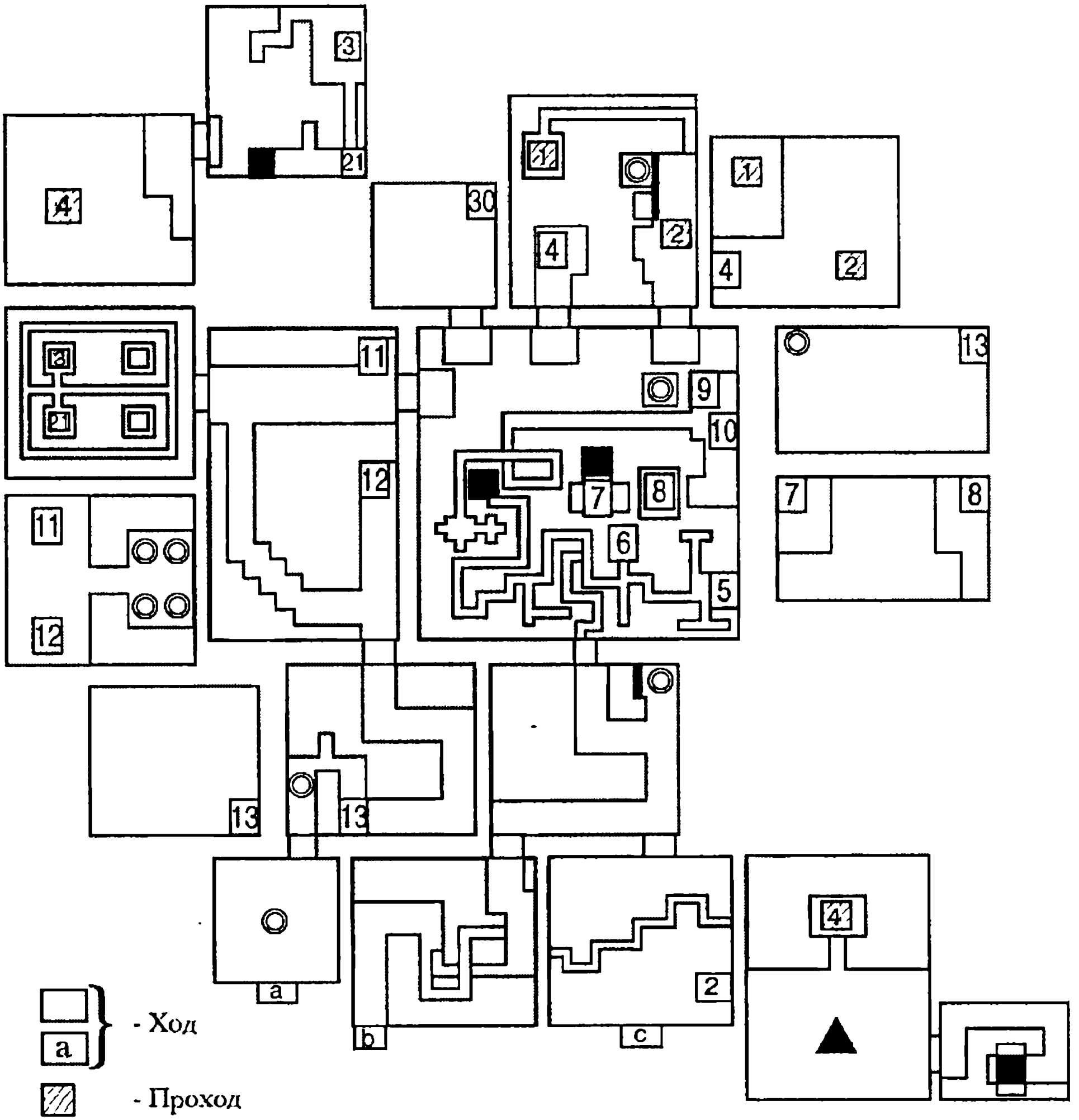


Схема №17 Подземный лабиринт (продолжение 2).

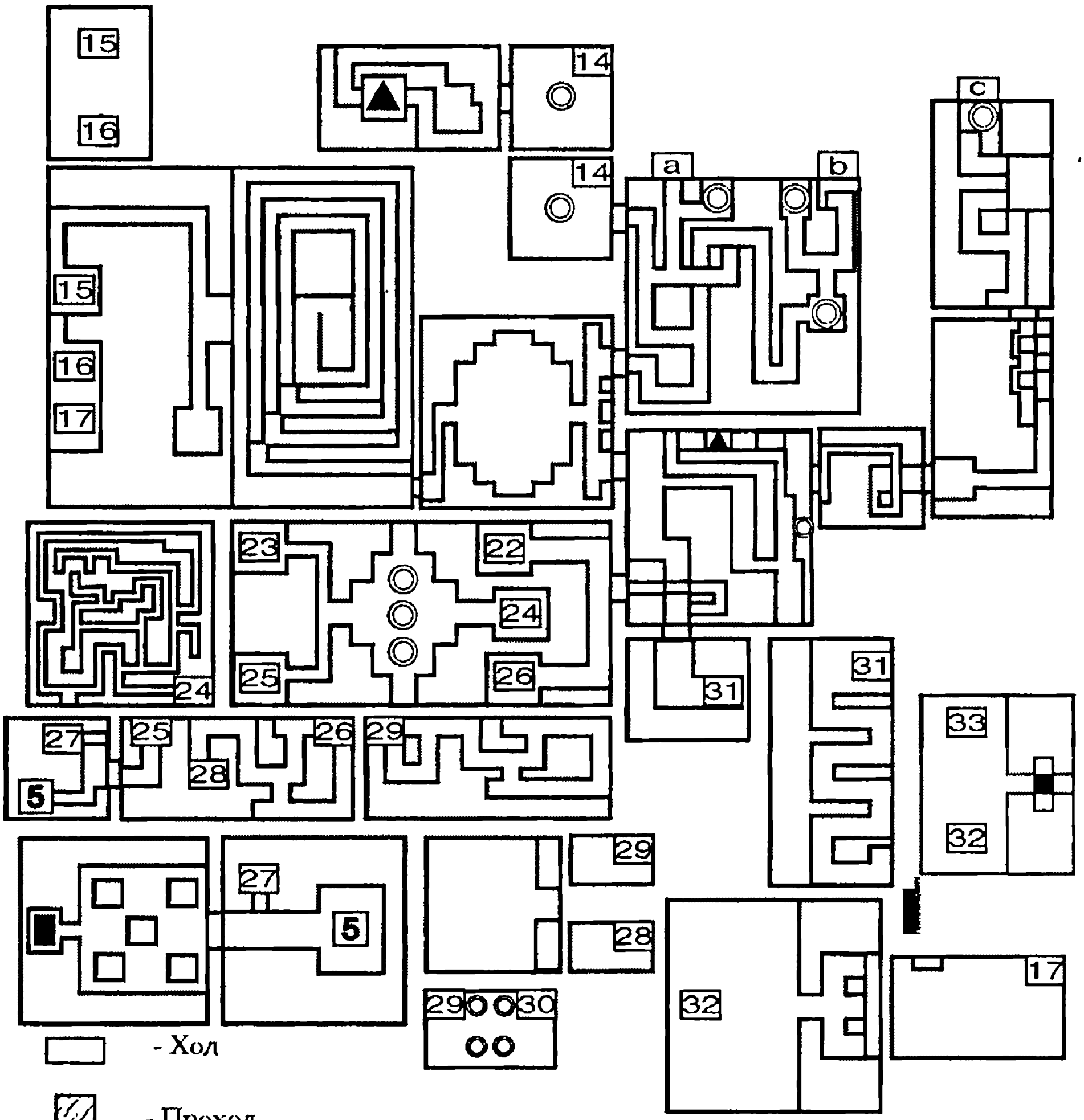
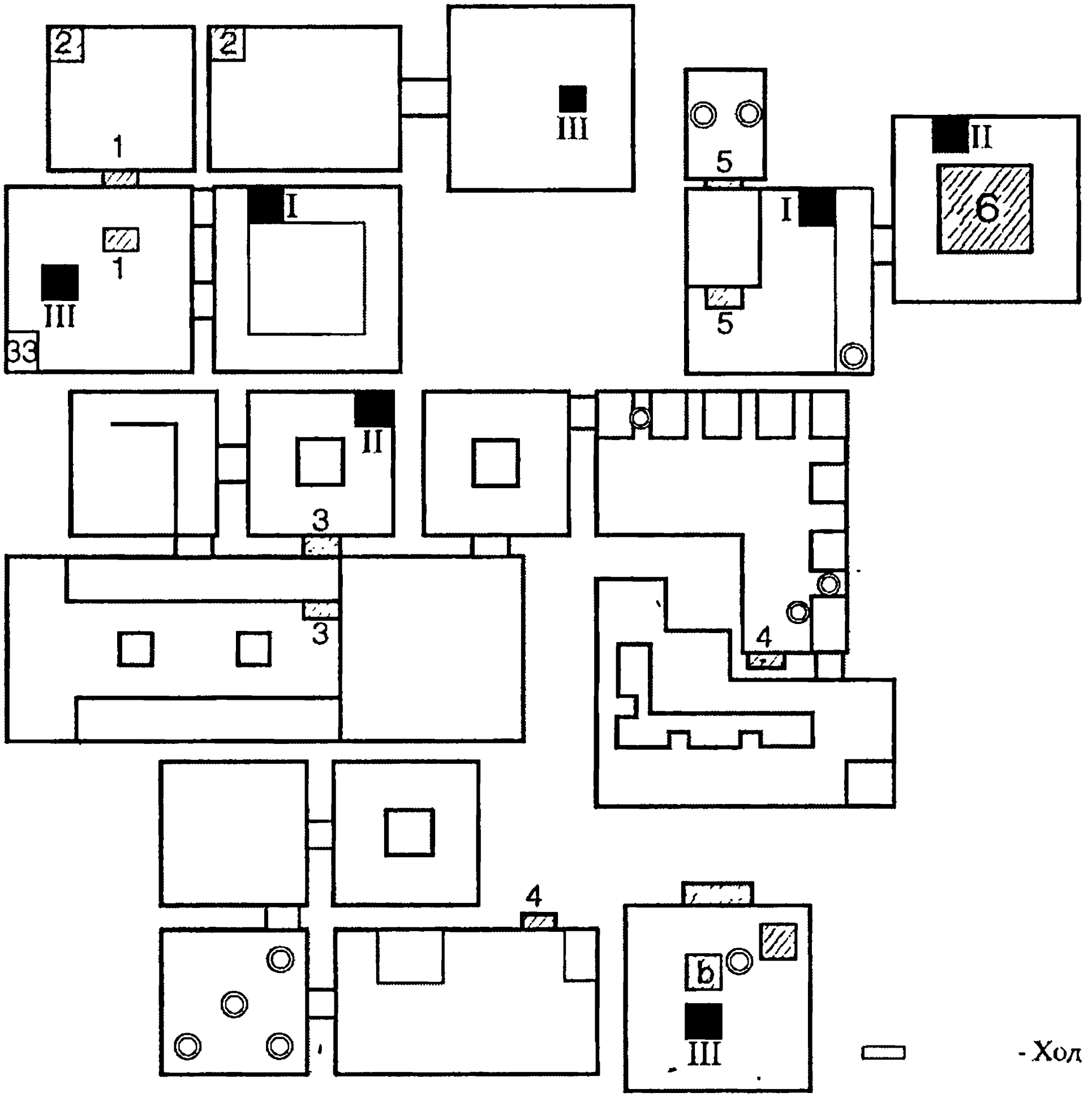


Схема №18

Подземный дворец короля Nole.



LIGHT CRUSADER

СВЕТЛЫЙ РЫЦАРЬ

Treasure • Количество игроков 1 • Приключения с элементами ролевой игры
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Отличная приключенческая игра с прекрасной графикой, хорошей музыкой, занимательным сюжетом, а также с обилием головоломок.

Вы — королевский оруженосец DAVID, вооружены мечом. После долгого отсутствия вы прибываете в город, в замок к королю, и узнаете, что в городе творится что-то странное: жители исчезают один за другим. Король просит вас выяснить, что же происходит.

Управление

A — магия
B — удар мечом; B и #up# — разговор с кем-либо
C — прыжок
Нажав «Start», вы выходите в меню (выбор — C):

Inventory — Предметы, которые имеются у вас на данный момент.
Equip — Ваше вооружение (меч, доспехи, боевые перчатки). Сила вооружения и защиты увеличивается слева направо, т.е. каждое следующее лучше предыдущего.
Map — Карта. По мере прохождения комнат карта увеличивается в размерах и всегда можно увидеть, какие комнаты еще не открыты.
Magic — Магия. Есть 4 вида магии и их сочетания.

ТАБЛИЦА ПРЕДМЕТОВ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ВОССТАНОВЛЕНИЯ ЖИЗНЕННОЙ ЭНЕРГИИ

Название	Эффекты
Яблоко (apple)	16
Яйцо (egg)	10
Кукуруза (corn)	10
Апельсин (orange)	10
Банан (banana)	10
Вишня (cherry)	10
Хлеб (Bred)	30
Мед (honey)	30
Филе (fillet)	60
Рыба (fish)	60
Помидор (tomato)	60
Цыпленок (chicken)	60
Бифштекс (steak)	100
Красное снадобье (red potion)	100
Сыр (cheese)	противоядие
Вода (water)	противоядие
Вино (wine)	противоядие
Синее снадобье (blue potion)	противоядие
Черное снадобье (black potion)	яд
Зеленое снадобье (green potion)	полная магия всех видов

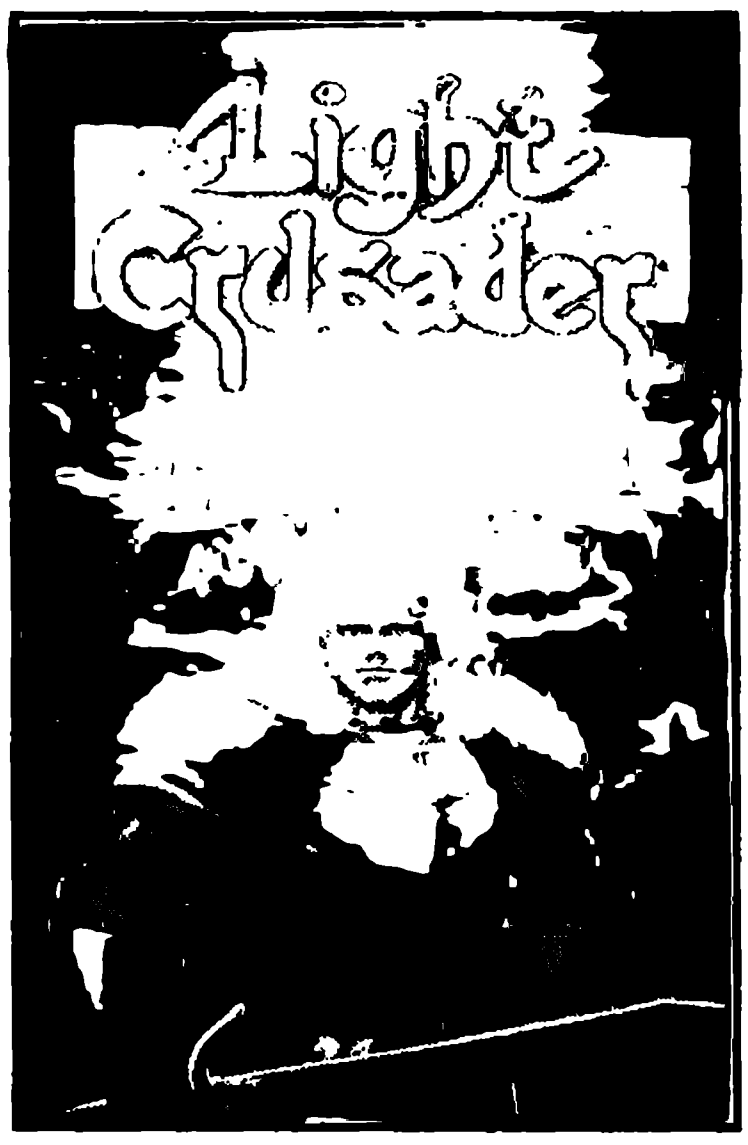
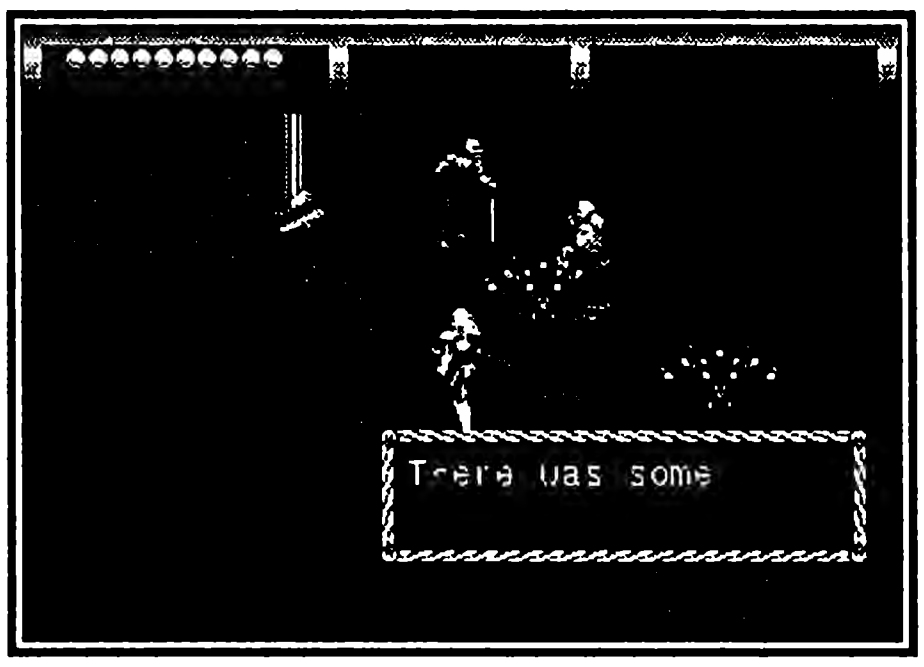


Таблица магий

Магия	Требуемые элементы
Пламя (FIRE)	Огонь
Хлыст (WIND)	Воздух
Землетрясения (EARTHQUAKE)	Земля
Излечения (HEAL)	Вода
Огненный ветер (FIRE WIND)	Огонь + воздух
Молния (THUNDER)	Воздух + земля
Метеор (METEOR)	Огонь + Земля
Лед (ICE)	Воздух + вода
Противоядие (CURE)	Огонь + вода
Град копий (NEEDLOROK)	Воздух + огонь + земля
Фея — (GUARDAIN)	Земля + вода
Воскрешение (TURN UNDEAD)	Воздух + земля + вода
Защитное поле (SHIELD)	Огонь + земля + вода
Правосудие (JUDGEMENT)	Воздух + огонь + вода + земля
Огненные шары (CONFUSE)	Воздух + огонь + вода

Mode Можно установить автоматическое использование предметов, восстанавливающих жизненную энергию.

В некоторых комнатах, чтобы открыть двери, вам придется решить ряд головоломок и правильно распорядиться имеющимися предметами (например, вовремя и в нужном мести взорвать бомбы, передвинуть шары и т.д.) Не исключено, что в какие-то комнаты вам придется заходить не один раз, чтобы сделать все, как полагается. Иногда требуется передвигать нужный предмет очень осторожно, буквально, по миллиметрам, чтобы можно было поставить его так, как нужно.



Прохождение

Итак, ваше приключение начинается в тронном зале королевского замка. Получив задание, вы отправляетесь в путь.

Для начала исследуйте ту часть замка, что справа от тронного зала. В сундуке за деревьями возьмите амулет (**PENDANT**). В случае вашей гибели он восстановит вам жизнь. Таких амулетов у вас должно быть несколько: некоторые вы найдете по ходу игры, а некоторые можно купить в магазине.

В дальней комнате вы увидите на полу рядом с двумя белыми статуями ангелов серо-желтый круг и наверху вращающийся небольшой кружок — это телепортатор, переносящий вас с одного этажа на другой. Пока вы им воспользоваться не можете, так что идите в левую часть замка.

В дальней комнате возьмите на шкафу красное зелье **RED POTION**.

В первой комнате с блестящим кругом на полу можно записать игру (для этого достаточно встать на этот круг и ответить «yes»). В дальнейшем такие комнаты будут встречаться на всех уровнях.

Записавшись, выходите из замка и пройдите через город. В городе в магазинах и в гостинице можно купить различные предметы, а также оружие и магию.

Из города пройдите на кладбище и отодвиньте одно из надгробий (возле которого есть дощечки) влево: в земле появится лестница, ведущая в потусторонний мир. Пройдя через коридор со статуями, спуститесь по еще одной лестнице, и вы окажетесь на первом этаже гигантского подзёмелья (всего таких этажей 6). Идите в свободный проход, расположенный напротив лестницы.

Чтобы открыть дверь во второй комнате, пододвиньте фонарь к двери и ударьте по нему несколько раз так, чтобы луч падал на дверь, — тогда дверь откроется. В следующей комнате уничтожьте трех гоблинов, зайдите в открывшуюся дверь и в небольшой комнате, разбив мечом ледяные глыбы, в сундуке возьмите ключ (**KEY 1**).

Вернитесь к лестнице и, ударив по рычагу, поднимите решетку на двери. Пройдите через комнату с запертой дверью (к ней у вас еще нет ключа) в следующую и войдите в дверь, которая откроется с помощью **KEY 1**. Здесь, чтобы поднять решетку, нужно серый куб положить на плиту-кнопку. В следующей комнате ударьте по рычагу и возвращайтесь назад. Пройдите дальше, где на возвышении стоит сундук с шаром жизненной энергии. Добраться до него можно, прыгая по площадкам.

В комнате с шипами на полу есть два входа в другие помещение. В первом вы освободите одного из похищенных жителей, а во втором у фонтана можно полностью восстановить жизненную энергию (такие «фонтаны жизни» будут встречаться на всех этажах).

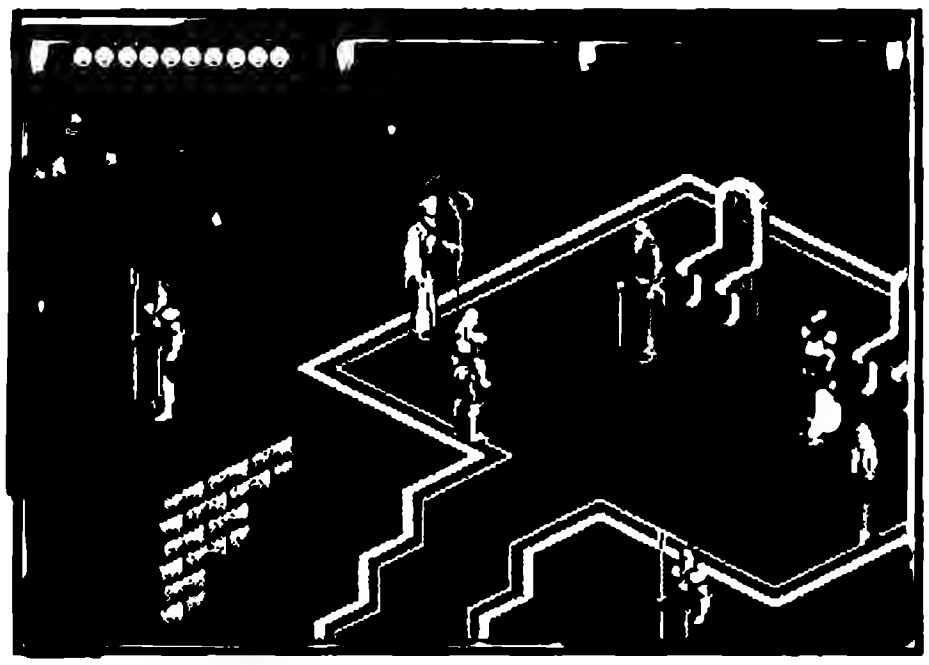
Войдя снова в комнату с сундуком и площадками, зайдите в дверь, которую вы открыли с помощью рычага. Пройдя через бассейн, вы окажетесь в комнате с четырьмя фонарями. Если зажечь их все, появится потайная дверь, за которой лежит амулет. Во второй комнате можно продать черному коту те предметы, которые вам не очень нужны.

Из комнаты с фонарями вы пройдете к первому боссу игры. Это нечто похожее на шар с многочисленными отверстиями, из которых вылетают голубые шары и огонь. Бить его нужно по глазу, который появляется в разных местах. Победив босса, вы сможете пройти дальше через отворившуюся дверь. В следующей комнате в сундуках лежат шар энергии и ключ (**KEY 2**). Пройдя немного дальше, вы снова окажетесь в комнате, где использовали **KEY 1**. Теперь идите ко второй запертой двери в комнату, где на полу ползают три медузы. Пройдя через бассейн, вы окажетесь в помещении, где бродят четыре скелета и маг. Нужно уничтожить мага, тогда скелеты исчезнут, а на двери поднимется решетка. Идите дальше до комнаты, где находится бочка. Ее нужно осторожно переправить к двери и только потом ударить мечом, чтобы бочка взорва-

лась и, соответственно, дверь распахнулась. Дальше вам снова нужно будет открыть дверь с помощью бочки с порохом. Для этого ее сначала поставьте на серую площадку, затем поднимите эту плиту с помощью куба и плиты-кнопки, а потом аккуратно двигайте бочку к двери и взрывайте. В следующей комнате ударьте по рычагу и вернитесь назад, в помещение с крылатой статуей. Зайдя еще в один проход, освободите пленную девочку и пройдите в коридор, по которому нужно двигаться перебежками, пережидая за колоннами сильные встречные вихревые потоки, мешающие идти вперед (слева есть комната для сохранения игры).

Пройдя коридор, взорвите бомбу у двери в следующей комнате, пройдите дальше и поднимите решетку в другом помещении, уронив серый куб с вертушки на желтую плиту-кнопку. Вы окажетесь в комнате, где есть лестница вниз, но туда вы попасть не можете, так как вход заколдован. Проходите дальше, найдите комнату с тремя бочками (у двери нужно взорвать верхнюю, используя две других, как подставку), а затем с помощью рычага откройте запертую дверь в комнате, из которой имеются три выхода. Пройдите в открывшуюся дверь через помещение с серыми столбами, изрыгающими огонь. Погасив четыре фонаря, вы попадете в потайную комнату, где можно разжиться приличной суммой денег. Дальше вас ожидает встреча с боссом — летающим ящером. Расправившись с ним, в следующей комнате вы найдете еще одного пленника, подвешенного на веревке к потолку. Освободите несчастного, и он подскажет вам, как можно преодолеть магический барьер и спуститься на следующий этаж. Для этого вам нужно попасть в замок к королю, что вы можете сделать с помощью телепортатора в соседней комнате.

Поговорив с королем, вы получите волшебный талисман **TALISMAN**, который поможет вам преодолеть барьер. С помощью тепортатора вернитесь в подземелье и идите в ту комнату, где можно применить полученный талисман, — проход вниз будет свободен, и вы окажетесь на следующем подземном этаже.



Пройдите в тот проход, что находится выше прохода, закрытого решеткой. Справа будет комната, где можно сохранить игру.

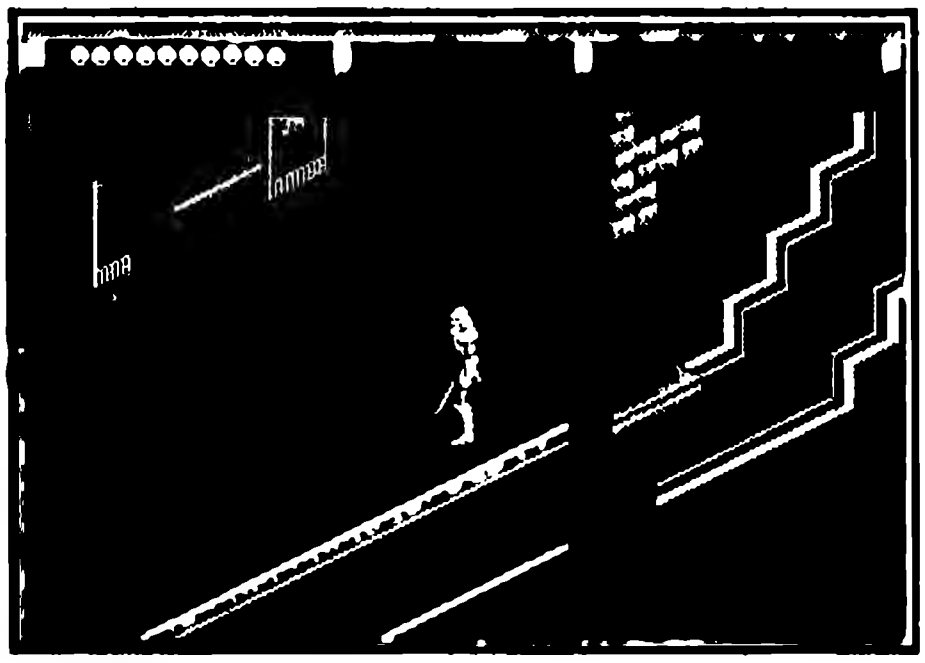
Чтобы продолжить игру, вернитесь в небольшую комнатку с четырьмя проходами и идите в проход, что слева от решетки. Вы выйдете в большое помещение с несколькими выходами. Вам нужно пройти через бассейн с каменными столбами, и тогда вы окажетесь в комнате с четырьмя статуями, где встретитесь со старцем. Старец расскажет вам, что необходимо найти 4 камня (желтый, синий, красный и зеленый), спрятанных где- то здесь, в подземелье, за магическими барьерами. Также вы получите золотой ключ **GOLDKEY**, который поднимет решетку в этой же комнате.

Проход в следующей комнате освободите с помощью двух рычагов, имеющихся там. Затем поднимите следующую решетку в маленькой комнате, ударив мечом по всем четырем рычагам. Теперь вам предстоит сразиться с чудовищем, в одном из которых оно держит пленника (бить монстра нужно по щупальцам).

Спасенный пленник скажет вам о четырех буквах: **N. E. W. S.** и о том, что важна именно такая последовательность.

Пройдите в открывшуюся дверь и расправьтесь с четырьмя синими монстрами. Это откроет проход в следующую комнату, в которой необходимо победить трех гоблинов. Пройдя еще через одну комнату, вы окажетесь в помещении, где на полу расположены 4 плиты с буквами. Прыгните на них в следующей последовательности: **R Y G B** — тогда магический барьер будет разрушен, и вы сможете взять зеленый камень **GREEN ORB**.

Вернитесь назад, к тому месту, откуда вы спустились на этот этаж, и найдите маленькую комнату с крылатой статуей посередине и с тремя проходами. Пройдя в левый проход и миновав бассейн, вы увидите на полу лежащий скелет, а рядом с ним пергамент **SCROLL 1**. Пройдите через решетку (у вас есть **GOLD KEY**) и дальше освободите проход из следующей комнаты с помощью нескольких рычагов и фонаря, который нужно поставить на подвижную плиту.



Оказавшись в длинном помещении со множеством статуй, пройдите сначала в верхний проход. Здесь с помощью двух бомб и плит в полу и серых площадок вам нужно попасть к сундуку, стоящему на возвышении. Сначала необходимо «утопить» в полу правую плиту-кнопку, передвинув на нее бомбу, затем осторожно переправить вторую бомбу с опустившейся площадки на вторую плиту-кнопку, взорвав бомбы поочередно (правую и левую) и при этом успеть перескочить по площадкам наверх, к сундуку, — вы получите боевые перчатки **GAUNTLETS**. Теперь пройдите через помещение со статуями вниз. В одной из комнат освободите пленницу, убив сначала привидение (лучше сделать это с помощью магии землетрясения **EARTHQUAKE**. В другой комнате взорвите бомбу под рычагом и в сундуке возьмите музыкальную шкатулку **MUSIC BOX**. Здесь нужно очень точно рассчитать момент прыжка с желтой плиты-кнопки на поднимающуюся серую площадку!

Чтобы отворить запертую дверь, необходимо уничтожить трех зеленых монстров. Пройдя дальше, вы окажетесь в помещении с четырьмя статуями, которые можно передвинуть. Их нужно поставить в таком порядке в одну линию, слева направо: молодая луна, полнолуние, звезда, новолуние. В нише возьмите желтый камень **YELLOW ORB**.

Теперь возвращайтесь назад (постоянно смотрите карту, чтобы видеть, где вы еще не были).

Из помещения, где есть вход в комнату для сохранения игры, пройдите через дверь с решеткой и через бассейн. Вы увидите на полу бомбу с включенным часовым механизмом и часы с маятником. Ударьте мечом по часам, передвиньте бомбу к запертой двери и снова запустите часовой механизм. Бомба взорвется, и путь будет свободен.

Пройдя комнату с шипами на полу и исчезающими площадками, в следующем помещении откройте запертую дверь, переправив с помощью двух движущихся площадок фонарь в ту часть комнаты, где находится дверь, так, чтобы луч смог открыть ее. В

сундуке в найдете более мощный меч **THUNDER**, а рядом — еще один пергамент. Пройдите дальше, в свободный проход. Здесь необходимо одну из бочек переправить к запертой двери (это можно сделать или с помощью движущихся площадок, или очень осторожно двигая бочку по полу) и взорвать.

В следующей комнате освободите мужчину, сидящего в железной клетке, который скажет вам, что где-то здесь есть секретный проход. Разбейте мечом желтые блоки у черной стены и идите прямо в стену. В сундуке в потайной комнате возьмите **PENDANT**.

Пройдя дальше, уничтожьте трех магов и зайдите в комнату с четырьмя камертонами. Если вы используете свою **MUSIC BOX**, то сможете услышать мелодию, которую необходимо «сыграть». Это довольно сложная задача. Если вам не удастся на слух «сыграть» мелодию, ударьте мечом по камертонам в следующей последовательности: нижний левый, верхний левый, нижний правый, верхний правый, верхний левый, нижний правый, нижний левый (**7 нот**). Вы получите еще один камень — красный **RED ORB**.

Теперь вам нужно опять вернуться к комнате сохранения игры и идти в последнюю часть этого этажа. Пройдя через решетку и бассейн, вы попадете в большое помещение с нескольким крылатыми статуями. Направьте луч фонаря на статую, находящуюся напротив прохода, из которого вы пришли, — появится потайная дверь. В сундуке возьмите зеленое снадобье **GREEN POTION**. Зайдя в комнату с лежащим на полу скелетом, возьмите пергамент. Разбейте мечом блоки в правом углу — под ними скрыт рычаг, открывающий дверь в еще одну потайную комнату. Там вы возьмете очень полезную вещь — секстант **SEXTANT**, который позволит вам перемещаться на нужный этаж или в город в любое время, где бы вы не находились. Из этой комнаты есть вход в помещение, где бродят два гоблина с дубинками. Необходимо загнать их (хотя бы одного) на серую площадку, которую затем поднять с помощью рычага, а потом сделать так, чтобы гоблин встал на желтую плиту-кнопку, — тогда дверь откроется, и вы сможете пройти дальше. В комнате с шипами на полу нужно по движущимся площадкам переправить бочку к двери и взорвать.

В следующем помещении зайдите в дальнюю комнату и, поставив бочки лесенкой, возьмите вверху в углу пергамент.

Чтобы сбросить сундук с возвышения на пол, ударьте поочередно по фонарям и следите за направлением движения площадки, которая и поможет вам сбросить сундук (в нем лежит дополнительный шар жизненной энергии).

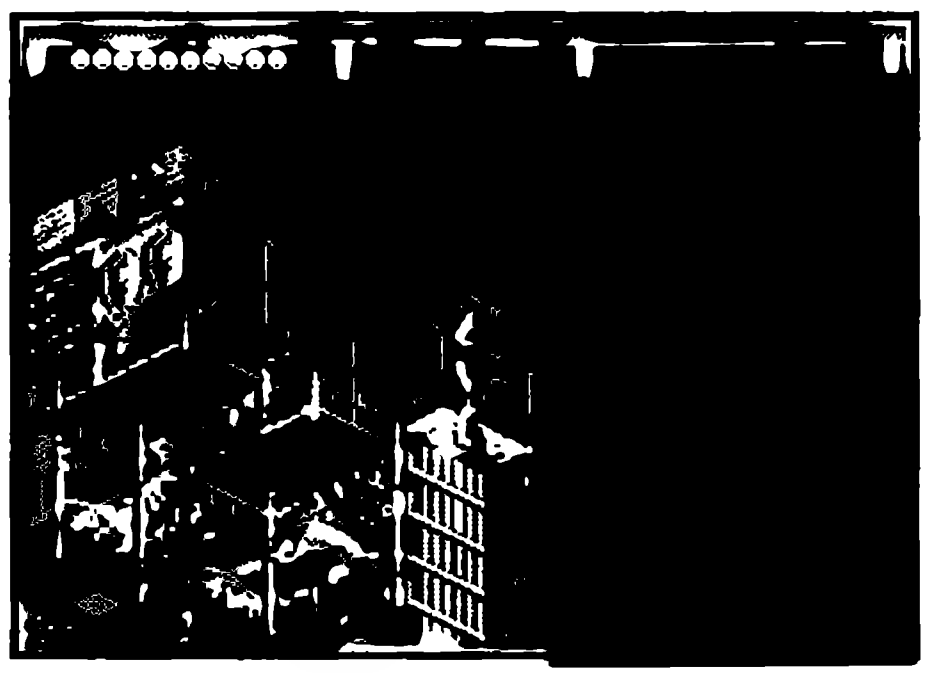
Пройдя дальше, уничтожьте трех монстров со щупальцами, и вы попадете в комнату, где лежит последний, синий камень **BLUE ORB**. Двигайте вертушку по кругу, останавливаясь по порядку на буквах **N E W S** (каждый раз при остановке должен раздаваться характерный звук). Если вы все сделаете правильно, то сможете получить камень. Но как только вы возьмете его, появится черный маг, отнимет все четыре камня, а вас сбросит вниз, к боссу, напоминающему летающего червя с посохом. Победив босса, вы сможете покинуть этот подземный этаж и перейти на следующий.

Пройдите до большой комнаты, где есть круг для сохранения игры. Запишитесь. Дальше вы попадете в место, где обитают гоблины. Они настроены вполне дружелюбно и не причинят вам вреда. Вам нужно выйти в западную часть этого уровня (см. карту и компас рядом с ней). Вы должны оказаться в маленькой комнате, где стоят четыре кнопки на подставках: красная, зеленая, синяя и желтая. После слов «Answer the riddle» («Разгадай загадку») ударьте мечом по кнопкам в той последовательности, в которой они будут загораться (бить мечом нужно тогда, когда после необходимой для повтора комбинации загорятся все четыре кнопки). Будьте внимательны: один неверный удар, — и все придется начинать сначала.

Из коридора пройдите направо в комнату, где на полу лежат три бомбы, а в углу стоят часы с маятником. У бомб разное время действия часового механизма. Сначала вы должны остановить часы. А затем, передвигая бомбы и вновь запуская и останавливая часы, взорвать решетку, находящуюся в дальнем правом углу. Часы можно включать, используя магию **METEOR** (на расстоянии). Здесь необходимо действовать очень внимательно и точно.

Чтобы выйти из бассейна, вам нужно победить босса. Следующая задача очень простая: в комнате с тремя серыми кубами необходимо поставить их на желтые плиты в полу, а на четвертую встать самому, — решетка поднимется. В следующей комнате вам обязательно нужно взять наверху, в сундуке, костюм гоблина **COSTUME**. Чтобы было проще сделать это, используйте магию **METEOR**, направляя ее на рычаги и на фонарь.

Имея **COSTUME** гоблина, вы можете пройти там, где в вашем обычном обличье гоблины бы не пропустили вас. Превратившись в гоблина, вернитесь назад и пройдите в южном направлении по длинному помещению до комнаты с одним гоблином, который после разговора с вами поднимет решетку на двери. В следующей комнате необходимо взорвать решетку. Большой серый шар перекатите налево и затем вниз, бочку переставьте на серую плиту. Встаньте возле желтой площадки, толкните шар вперед и тут же прыгайте на площадку. Шар должен встать под серой плитой с бочкой и не дать ей опуститься. Теперь двигайте бочку к двери и взрывайте.



В следующей комнате — задача посложнее: нужно сделать так, чтобы серый шар попал на плиту-кнопку в полу. Для этого нужно воспользоваться всеми четырьмя фонарями, ударяя по ним (каждый фонарь придает определенное направление движению шаров). Тут уже придется подумать и поэкспериментировать!

Далее через комнату с гоблинами (поднимите решетку с помощью рычага на стене) вы в небольшой комнате возьмете меч **LIGHTING**, но для того, чтобы покинуть это помещение, вам придется сразиться с тремя синими рыцарями.

Теперь вам нужно вернуться назад, туда, где обитают мирные гоблины, и исследовать восточную часть этажа. **COSTUME** вам позволяет пройти через еще одну дверь с решеткой. Пройдя несколько комнат, вы попадаете к боссу — гигантскому

монстру, напоминающему паука (бить его нужно по голове, когда тот находится на полу). Победив босса, в следующей комнате с помощью шаров и площадок доберитесь до рычага вверху.

Открыв дверь, в соседней комнате в сундуке вы найдете крайне необходимую вещь — вентиль **TAP HANDLE**. Вернувшись немного назад, поднимитесь наверх по двум серым площадкам и в комнате примените у стены вентиль. Помещение, из которого вы поднялись сюда, наполнится водой, и вы сможете попасть еще в одну комнату наверху. Поставьте бочку на плиту-кнопку в полу, с серого куба прыгните на площадку (предварительно ударив мечом по бочке), а оттуда к рычагу на стене. В соседней комнате верхнюю бочку осторожно переправьте к двери, используя вторую бочку в качестве подставки для серой плиты. В следующий комнате наверху в сундуке возьмите ключ **KEY 3**. Для этого ударьте по рычагу и очень быстро перепрыгивайте с площадки на падающие шары, чтобы добраться до верха. После этого вернитесь к комнате, заполненной водой, и снова примените наверху вентиль. Вода спадет, и вы сможете выйти.

Вернитесь в западную часть уровня и войдите в большом длинном помещении в дверь с решеткой. Человек, находящийся в комнате, даст вам каменную табличку — древний манускрипт. Прочесть его может только принцесса в замке (она находится в одной из комнат слева от тронного зала, но к ней можно отправиться попозже). В этой же части подземелья, поднявшись по площадкам, используйте вентиль, чтобы исследовать верхние помещения. Решив опять загадку с загорающимися кнопками, вы получите защитную броню (в принципе, этот этап можно пропустить — на ходе игры это никак не скажется).

Сейчас можно наведаться в замок к принцессе. Из прочитанного ею манускрипта запомните имя древнего короля **GARRIOTT** (оно еще пригодится вам).

У вас осталась неисследованной северная часть этажа, так что направляйтесь туда. В одной из комнат вы найдете ринг, на котором, будучи одетым в **COSTUME** гоблина, можно сразиться с гоблинами и заработать деньги. Для этого поговорите с гоблином, стоящим рядом. Ваша задача — столкнуть противников с ринга на пол и не сойти с него самому.

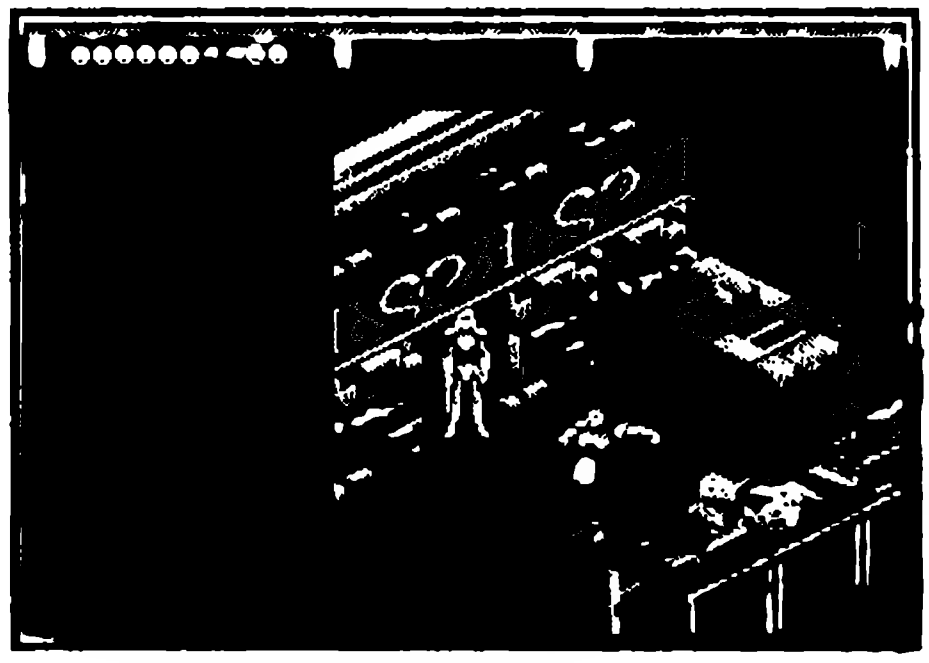
Из этой комнаты есть выход в другую, где вы должны с помощью вертушки переправить к двери бочку и взорвать. За этой дверью, переодевшись гоблином, после разговора с настоящим гоблином, вы получите доступ в комнату слева от входа с несколькими сундуками. Выходя и снова заходя в комнату, вы можете брать из сундуков помидоры и апельсины в неограниченном количестве, если вам необходимо пополнить запасы продовольствия.

Пройдя дальше, опять поговорите с гоблинами, и откроется еще одна дверь. Дойдите до комнаты, где на полу лежат восемь плит с буквами. Наберите слово **GARRIOTT**, дверь откроется, и вы сможете попасть на следующий этаж.

Идите влево, не задерживаясь в комнатах, пока не дойдете до помещения, где дверь нужно открыть с помощью фонаря. Выйдя оттуда, остерегайтесь зомби — они могут отравить вас. Пройдя мимо зомби, зайдите в левый проход — там есть комната сохранения игры. Записавшись, вернитесь немного назад и теперь идите вправо. Дойдя до помещения, где летают два синих существа, похожие на червей, зайдите в левый проход, в большую комнату с шипами на полу и с множеством выходов. Вам сейчас нужен второй выход справа. Идите по комнатам, заглядывая во все двери. Набрав перед дверью с решеткой код из девяти «ноликов», можно взять меч **RELAYER**. В одной из комнат освободите очередного пленника. В конце концов, вы дойдете до помещения, где «раздвоитесь». Вместе с вашим двойником вам нужно убить двух зомби и войти в следующую комнату. Пройдя через помещение с шипами, возьмите **CREST**, без которого вам не пройти некоторые участки игры (его нужно показать в магазине, который находится на этом этаже, там же, где телепортатор и фонтан жизни, а также магам, охраняющим один из входов).

Чтобы освободить пленника за решеткой, нужно с помощью двух шаров прижать кнопку к стене. Сейчас возвращайтесь назад, к комнате сохранения игры. По дороге можно зайти в магазин и купить снадобья и амулеты.

Найдите комнату, в которой находятся два мага. Так как у вас есть **CREST**, они позволят вам войти в дверь после того, как вы поговорите с ними. Из комнаты с шипами на полу и льдом есть вход в небольшую комнату, где вы можете взять 900 золотых монет (с виду это просто ледяная дорожка, упирающаяся в стену). Выйдя через другой проход, вы должны сразиться с несколькими своими двойниками и с магом. В комнате слева освободите пленницу и идите в первый открывшийся проход. Проходя через зал со статуями, старайтесь идти так, чтобы не попасть под их вытянутые руки (иначе возникнут временные трудности с управлением персонажем). Если пройти из комнаты с кнопками в свободный проход, можно на месте уничтоженного монстра обнаружить вход в потайную комнату, где в сундуке лежит броня. Загадку с кнопками решайте так же, как и в двух предыдущих случаях. Расправившись в следующей комнате с магами, вы попадете к боссу — зеленому чудовищу с клешнями. Победив его, зайдите в открывшуюся дверь и в сундуке возьмите ключ **KEY 4**.

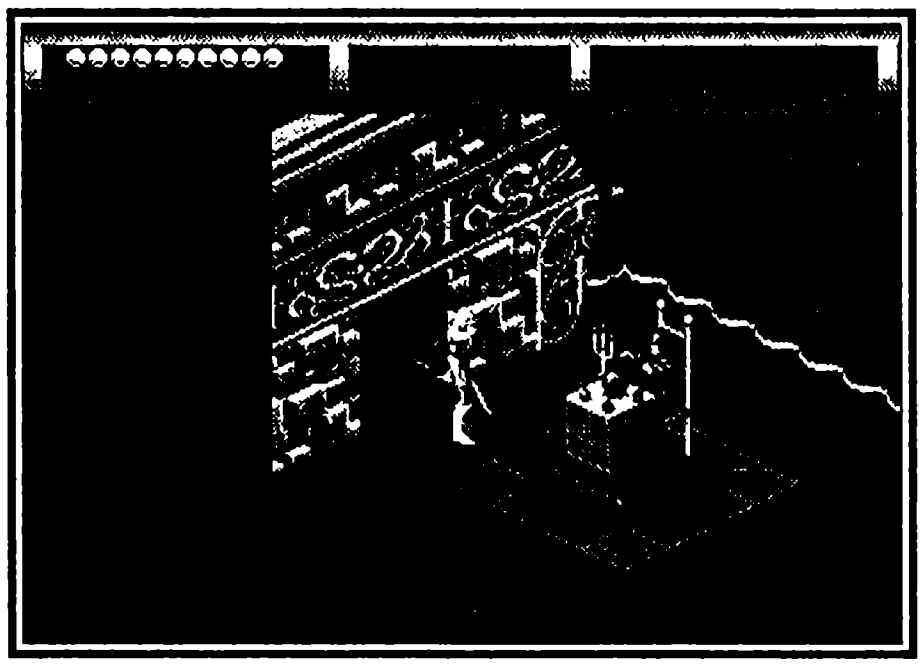


Теперь ваш путь снова лежит к комнате сохранения игры, рядом с которой есть вход с решеткой (для нее и нужен **KEY 4**). Перед другой решеткой снова подберите комбинацию из девяти «ноликов», в следующей комнате прочтите табличку и, выдержав массированную огненную атаку неизвестно откуда, вы попадете в другие комнаты. В комнате с сундуком на серой площадке необходимо уничтожить все огненные шары. В сундуке — шар с жизненной энергии. В комнате с бомбой нужно быстро добежать до нее и, пока она не взорвалась, передвинуть к решетке. Вас ожидает встреча с боссом (нужно бить по маленькой круглой тени, когда та находится рядом с монстром). После победы над боссом в награду вы получите самый мощный меч — **CRUSADER**.

Пройдя через открывшуюся дверь, вскоре вы увидите вход на следующий подземный этаж — мир ночных кошмаров. На этом этаже — восемь различных миров, попасть в которые можно с помощью кристалла в центре зала. Вы должны собрать вместе восьмерых белых магов (по одному из каждого мира). Маги будут появляться в конце каждого пройденного мира и переносить вас снова к кристаллу. Названия мирам даны условно.

Мир ниндзя

Здесь нужно уничтожить всех ниндзя, встречающихся на пути.

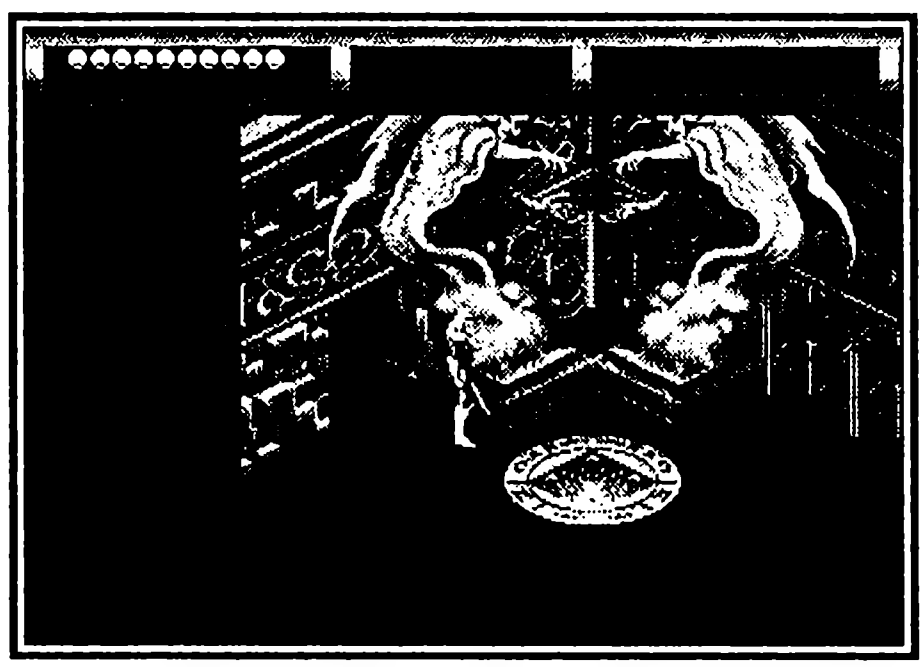


Мир города

Чтобы поднимать решетки на дверях, здесь необходимо попеременно ударять по фонарю, который зажжется последним, и уничтожать всех зомби.

Мир войны

Здесь вы встретитесь с солдатами и вооружением явно из XX века! Уничтожайте все, что попадается на вашем пути. И остерегайтесь прямых попаданий снарядов — можете потерять жизнь. Босс этого уровня — танк.



Мир войны-2

Практически тоже самое, что и первая часть, только вместо танка вам предстоит сразиться с некоей энергетической машиной.

Мир тьмы

Чтобы открыть первую дверь, поверните кристаллы так, чтобы они вращались в одну сторону. Всех врагов придется уничтожать в полной темноте (к счастью, их не так много).

Мир космической станции

Здесь вы можете прыгать либо очень высоко, либо не сможете совсем. Чтобы допрыгнуть до рычагов, ударяйте по пультам управления. Уничтожайте энергетические шары и кристаллы. Босс этого мира — существо, похожее на медузу. Бить нужно по синему колючему шару, находящемуся внутри.

Мир ковбоев

Чтобы передвинуть бочки к решеткам, «выключайте» с помощью рычагов столбы, изрыгающие огонь, или двигайте бочки, когда огонь исчезает. В конце вам нужно победить большую зеленую гусеницу.

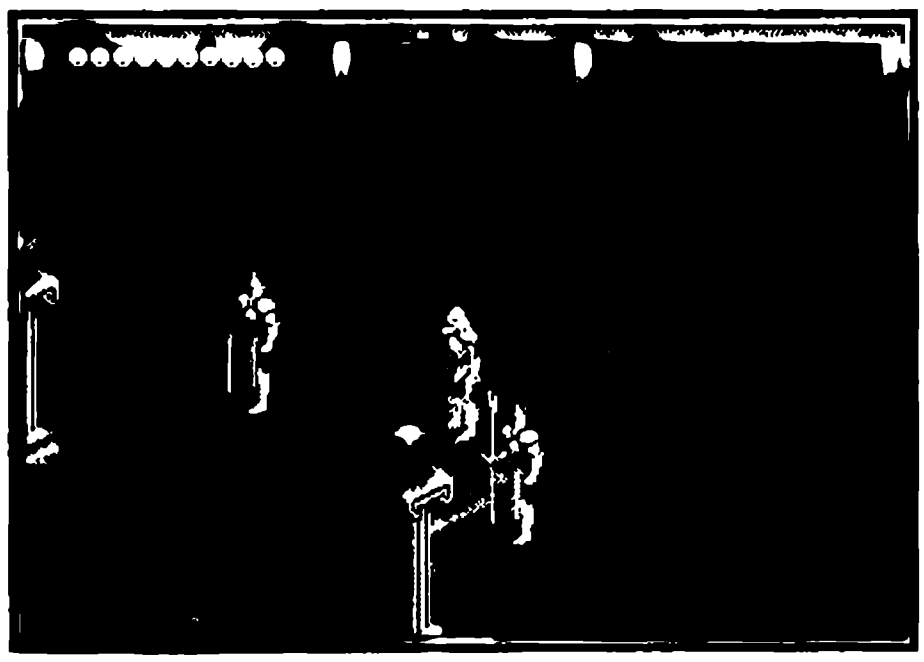
Мир льда

Здесь лучше двигаться прыжками, чтобы меньше скользить В комнате с запертой дверью и тремя шарами нужно прижать кнопку, чтобы дверь открылась (здесь требуется осторожность и внимательность).

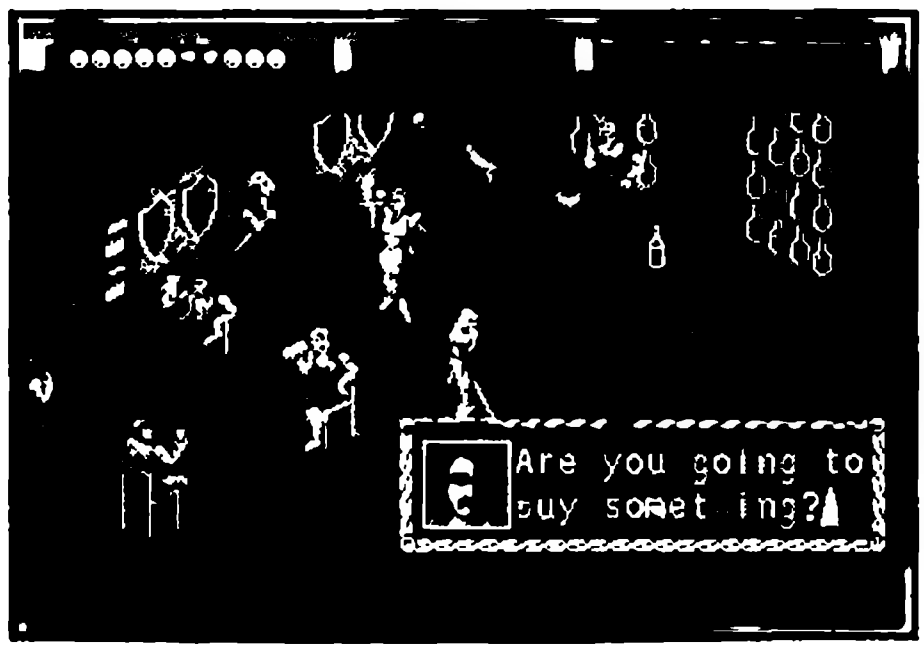
По площадками к рычагу нужно успеть добраться, пока они не поднялись на недосягаемую для вас высоту.

В конце вы должны победить летающего ящера.

Итак, все восемь миров пройдены, и восемь белых магов собрались вокруг кристалла. Теперь поговорите с любым из них и прыгайте в кристалл, который стал прозрачным. Вы попадете к боссу — летающему магу. После победы над ним вы вновь окажетесь рядом с кристаллом, где в полу появилась лестница, ведущая на последний подземный этаж.



Спустившись вниз, в комнате справа освободите пленника, уничтожив двух магов. Дальше вам нужно будет поочередно поднять две решетки на дверях (для этого нужно закатить маленький шар с помощью большого на одну из кнопок-плит в полу). Вначале в дальней комнате освободите еще одного похищенного жителя города, убив двух магов, а затем, открыв вторую решетку, начинайте исследовать этот уровень подземелья.



В большом длинном зале нужно с помощью бочки взорвать решетку в стене. Сделать это будет не так просто, так как нужно точно рассчитать, чтобы после удара мечом бочка взорвалась именно в тот момент, когда она будет рядом с решеткой. Следите за порывами «ветра», имейте терпение, чтобы несколько раз начинать сначала, и удача улыбнется вам! Справившись с этой задачей, в следующей комнате можете сразу закатить шар на дальнюю кнопку-плиту, так как в комнате слева вы всего лишь возьмете меч **HOLY SWORD**, который вам не нужен (у вас есть самый мощный!). Идите дальше, по пути заходя во все комнаты. В маленькой комнате с двумя шарами вам нужно с помощью этих шаров поднять серую площадку, чтобы перебраться через стену. Зайдите в проем, что рядом со стеной, пройдите немного дальше и в сундуке на площадке, которая находится на серой стене, возьмите серебряный ключ **SILVERKEY**. Теперь вернитесь назад и пройдите через второй проход. Пройдя в дверь с решеткой (решетка поднимется), вы увидите лежащего на полу человека, который попросит у вас воды. Дайте ему ее (ответьте «yes»), и тогда человек скажет вам о том, что в какое-то зеркало можно войти.

Идите назад. В комнате с вашим двойником между четырьмя фонарями, стоящими рядом, появится зеркало — войдите в него. Уничтожьте двух магов, а в следующей комнате — трех синих рыцарей. Чтобы пройти через невидимый барьер, пройдите по серому мостику, и вы окажетесь в комнате, где повариха из замка лупит по голове сковородкой гоблина. Здесь есть «фонтан жизни» и комната сохранения игры. В дальней комнате слева возьмите шар энергии (если вы взяли все остальные шары на других этажах подземелья, этот должен быть последним, и теперь у вас полная линия жизненной энергии!).

Сейчас идите в южную часть этажа. Дойдя до босса (нечто вроде летающего супертолстяка), следите, чтобы фонари в углах комнаты были все время погашены, иначе монстр будет восстанавливать свою линию жизни. После победы над боссом в одной из комнат поговорите с похищенной принцессой. В комнате с двумя шарами и богиней нужно переправить один шар через желтую стену на кнопку-плиту в полу во второй половине комнаты. Здесь также требуется внимательность и осторожность. Трех серых скелетов во щитами можно уничтожить только магией **TURN UNDEAD**. В соседней комнате с помощью рычагов и площадок переправьте бочку к двери и взорвите. В комнате с ващим двойником подойдите вплотную к средней желтой плите — там есть потайной проход. Идите дальше, разделываясь по дороге с монстрами. После победы над вашими двойниками вы выйдете к финальному боссу — четырехрукому богу ужаса. Вначале нужно уничтожить четыре камня, лежащие у него в ладонях, а потом бить по голове саму статую, используя меч и магию. Победив монстра, вы освободите город от проклятья темных сил, а сами отправитесь на поиски новых приключений!

LORD MONARCH

ЛОРД МОНАРХ

Sega ● Количество игроков 1 ● Стратегия
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Стратегическая игра. Не так давно, примерно в средние века, феодалы имели обыкновение воровать принцесс из одних замков и перевозить их в другие, не менее достойные дворцы. В это время еще не была жива вера в магию (как белую, так и черную). В один прекрасный день была похищена принцесса RUBIA, из своих покоев (и где только стража была?!). Поэтому, несомненно, этот день запомнится не только похищенной принцессе RUBIA, но и ее отцу KING'у, а также и тому, кто пойдет спасать ее, то есть вам. Вы будете управлять тем самым безумцем, который и согласится на свою голову на поиски RUBIA. Зовут его ALFRED. Неудивительно, что когда ALFRED приходит к KING'у с просьбой благословить его на поиски, тот с радостью соглашается отпустить ALFRED'а, ведь никто в королевстве KING'а не обезумел до такой степени, чтобы куда-то идти за какой-то там принцессой.

Предыстория

Итак, **ALFRED**. Кто он такой? **ALFRED** является вассалом **KING**'а. Он прославлен в королевстве как человек храбрый, честный и до безумия вспыльчивый. Неудивительно, что **ALFRED** захотел отправиться за **RUBIA**. Тем более, что (как и во всех сказках) **KING** обещал отдать замуж свою дочь за того, кто приведет ее обратно в целости и невредимости. Так как королевство **KING'а** считается дружелюбным ко всем странникам, прибывшим из других мест, а слух о пропавшей принцессе **RUBIA**, дочери **KING**'а, распространился очень быстро для средних веков, то в помощь **ALFRED**'у навязались еще два спутника: старый ветеран по имени **OLD LANCE**, который знает королевство **KING**'а как свои пять пальцев, и **SPANKY**, существо, напоминающее с виду бога Амура, но это не Амур, а эльф, до конца еще не повзрослевшей. Несмотря на своей маленький рост, эльф **SPANKY** очень быстро перемещается на своих маленьких крылышках. Он прилетел из леса, в котором прослышал о краже **RUBIA**, о немногочисленных приключениях-безумствах **ALFRED'а**. Тем не менее, у лесных эльфов существует особый нюх на приключения и любовь между принцессами и слугами королей.

Ну вот и собрались вместе: старик **LANCE** и **SPANKY** уже наготове, и **ALFRED** скоро подготовит своих солдат к долгожданному походу. Остается лишь сказать, что к сожалению, эта игра на японском языке, что создает дополнительные трудности в прохождении.

Начальное главное меню

HISTORY
1. Место для записи 1
2. Место для записи 2
3. Место для записи 3
— Стереть запись
— Скопировать запись

Место для записи там, где вы можете записать свою ситуацию. Чтобы войти в нее, нужно навести курсор на место записи 1, 2 или 3 и нажать кнопку C (OK). Если вы вошли в эту опцию, появится дополнительное меню:

GAME TYPE (род игры)
— Начало игры
— Вызов записи
— OPTIONS

Вызов записи — если вы хотите войти в нее, наведите курсор и нажмите кнопку C (OK). Если вы вошли в нее, появится следующее меню:

MARE TYPE (тип карты)
— Практика для начинающего
— Практика для профессионала игры

Практика для начинающего — игра с начального уровня, отличается своей легкостью. Здесь встречаются короли начальных этапов игры.

Практика профессионала игры — игра на конечных этапах игры.

OPTIONS
— SPEED (скорость)
— SOUND (звук) ON/OFF
— MUSIC (музыка) ON/OFF
— CONTROL 1...3
— KEY SET X-TAXY-VIEWZ-TAXA-TAXB-MAPC-OK
— EXIT

SPEED- регулирование скорости движения вашего курсора по экрану во время игры.

CONTROL — смена управления кнопок (**A**, **B**, **C**), контроль кнопок **X**, **Y**, **Z** не изменится.

KEY SET:

В начале игры дается стандартное управление (**CONTROL 1**).

Кнопки **X** и **Z** — понижение и повышение **TAX** (налога).

Кнопка **Y** — установление паузы в игре (**VIEW**).

Кнопка **A** — регулировка уровня налога (**TAX**). Чтобы изменить уровень налога, надо, удерживая кнопку **A**, нажать курсор вверх (повышение налога) или вниз (понижение налога).

Кнопка **B** — просмотр карты уровня. Данная функция позволит изменить размер карты данного уровня игры. Для этого надо, удерживая кнопку **B**, нажать курсор налево или направо.

Кнопка **C** — OK — подтверждение.

Стирание записи — для этого задействуйте опцию «стереть запись», появится курсор. Наведите его на «место для записи», которую хотите стереть. После этого нажмите кнопку **C** — появятся два слова: верхнее — «Да», нижнее — «Нет». Если вы хотите стереть запись, выберете «Да» и нажмите кнопку **C**.

Копирование записи — для этого задействуйте опцию «скопировать запись», появится курсор. Наведите его на «место записи», которую хотите скопировать. После этого нажмите кнопку **C** — появится стрелка, ведущая от «места записи», которую вы хотите скопировать, в «место записи», куда вы хотите скопировать. Выберите любую из двух «мест записей» и нажмите кнопку **C** — появятся два слова: верхнее «Да», нижнее — «Нет». Выберете «Да» и нажмите кнопку **C**.

Начало игры

Процесс игры состоит из двух моментов:

— управление мультипликационной заставкой;

— управление в самой игре.

Между прохождением различных уровней игры встречаются мультипликационные заставки. В этом случае управление кнопками следующее:

Кнопка **START** — сброс мультипликационной заставки. При ее нажатии вы начинаете прохождение игры без просмотра заставки.

Кнопки **A, X, Y, Z** — не задействованы.

Кнопка **B** — ускорение движения вашего персонажа от одного уровня к другому.

Кнопка **C** — OK

Во время мультипликационной заставки появляется следующее меню:

MOVE — дальнейшее движение

STATUS

STATUS LIST

1 2 3 4

1 — номер уровня (считая от начала).

2 — количество завоеванной территории в данном уровне (%).

3 — количество потраченных дней и часов на данный уровень.

4 — количество оставшихся дней и часов на прохождение остальных уровней данного этапа.

В начале игры, как и в начале каждого этапа, строка в **STATUS**'е пустая. Если вы прошли более одного уровня в данном этапе, то результаты этих уровней фиксируются в статусе. Эти результаты можно улучшить по вашему желанию. Для этого надо навести курсор на результат данного уровня и нажать кнопку **C** (OK).

Управление в самой игре

Сама игра начинается с названия уровня. Далее вы общаетесь с персонажами игры. Если вы хотите пропустить разговоры, нажмите несколько раз **START**. После этого

начинается сама игра, поставленная на паузу (**VIEW**). Перед вами предстанет полная карта.

Кнопка **START** — вызов функционального меню.

UNIT, ALL, STATUS, VIEW, OPTIONS, GIVE UP, HELP

Опция «**UNIT**» позволяет вам задать всем имеющимся в вашем распоряжении солдатам определенную функцию. В этом случае ваши солдаты (где бы вы не находились) выполняют заданную вами функцию.

Функции опции «UNIT»:

1 — (автоматически задается в начале каждого уровня). Перекладывает управление с вас на компьютер; вы можете управлять солдатами, но и без вашего вмешательства солдаты не останутся без дела.

2 — функция постройки военных лагерей (**CAMP**), похожих на домики.

3 — функции разрушения вражеских лагерей.

4 — функция срубки деревьев (**WOOD**).

5 — функция разрушения перегородок (**FENCE**).

6 — функция завала пещер (**CAVE**).

Опция «ALL»:

позволяет вам направить определенное количество солдат с заданной вами функцией в любое доступное для ваших солдат место.

1 — функция отменяет предыдущее действие солдата, который после выполнения задания ожидает нового приказа.

2 — функция постройки военных лагерей в указанном месте.

3 — функция разрушения военных лагерей (как вражеских, так и своих) в указанном месте.

4 — функция перекладывания управления с вас на компьютер.

5 — функция постройки перегородок в указанном месте.

6 — функция разрушения перегородок в указанном месте.

7 — функция, приказывающая находиться (стоять) в указанном курсором месте.

8 — функция постройки мостов (**BRIDGE**), а также починки мостов на море (**SEA**) или на магме (**MAGMA**) в указанном месте.

9 — функция разрушения мостов в указанном месте.

10 — функция, приказывающая пойти в указанное курсором место и действовать в зависимости от обстановки (строить дома, срубать деревья и т. д.).

11 — функция срубки деревьев в указанном месте.

12 — функция завала пещер в указанном месте.

При утверждении какой-либо функции (1-12) опции « **ALL**» появятся два слова: «Да» и «Нет».

Если вы приказали отдельно кому-нибудь выполнить какую-либо функцию и после этого воспользовались опцией «**ALL**», то появится следующее меню, состоящее из 3-х строк:

— приказывает всем солдатам выполнить заданную вами функцию, независимо от того заняты они работой или нет;

— приказывает всем солдатам выполнить заданную вами функцию, кроме тех, кто занят работой;

— позволяет вам выбирать, каким образом вы хотите приказать выполнить заданную функцию.

Опция «**STATUS**» позволяет вам ознакомиться с ситуацией в игре в данный момент. При активизировании этой опции появляется следующая статистика:

K — король (KING)

... % — процент завоеваний территории от общей территории,

... **P1** — энергия короля (текущая),

Sx... — количество солдат

...**P2** — общая энергия солдат,

x... — количество военных лагерей,

... **P3** — общая энергия военных лагерей,

TAX... % — установленный процент налога,

...**G** — количество золотых.

Если рамки каких-либо королей соединены вместе — это значит, что они союзники; если раздельно — значит, враги.

Опция «VIEW» — является паузой.

Опция «GIVE UP» — при выборе данной опции появится следующее меню:

— возврат в игру без изменения ситуации;

— прохождение этого же уровня сначала;

— выход из уровня.

Опция «HELP» — здесь вы получите советы по данному уровню.

Кнопки **X, Y, Z** и **A** — такие же, как и в **OPTIONS**.

Кнопка **B** — карта. При нажатии кнопки **B** и ее удержании появляется следующее:

L — малый участок карты (малая карта).

M — участок, занимающий четверть от общей карты (средняя карта).

S — карта уровня (большая карта).

Также кнопка **B** служит для отмены функции.

Кнопка **C** — подтверждение функции. Ею осуществляется управление королем и солдатами. Для управления королем наведите курсор на него, нажмите кнопку **C**, и ведите **KING**'а, куда хотите, при этом появляется количество шагов (в цифрах), означающих расстояние от местоположения вашего короля до места назначения. Если прозвучит сигнал, значит ваш король не может туда идти.

Управление солдатом

Для этого наведите курсор на солдата, нажмите кнопку **C**, наведите курсор на нужное вам место, как и с королем; появится количество шагов от местонахождения солдата до места назначения. После наведения курсора на нужное вам место, нажмите еше раз кнопку **C**, появится меню, такое же как и при опции **ALL**. После задания функции солдату может появиться следующее меню:

— приказ солдату выполнить данную вами функцию однократно;

— солдат выполнит данную вами функцию однократно и после этого ничего не делает, т. е. ожидает нового приказа;

— приказ солдату выполнять данную вами функцию постоянно.

При встрече солдат или короля с различными существами, вылезающими из пещер (**CAVE**), а так- же с солдатами противника, происходит сражение, при этом побеждает тот, у кого больше энергии (P). Исключение составляют два случая:

— солдат или король, находящиеся в замке. Если какой-либо король находится в замке, то его защита увеличивается в несколько раз. Если солдат стоит в замке своего короля, то у него не уменьшается энергия.

— солдат или король, находящиеся в военном лагере (**CAMP**) При этом у них не отнимается энергия, если есть деньги.

Король, как и существа из пещер, относительно благополучны, т.к. они не могут ничего, кроме как ходить и уничтожать. Король может брать сокровища (**TREASURE**) и освобождать друзей.

Строения

В игре есть строения: замок (**CASTLE**), военные лагеря (**CAMP**), город (**CITY**), мосты (**BRIDGE**), перегородки (**FENCE**).

Замок (CASTLE)

Замком владеет каждый король в начале каждого уровня. Замок нельзя построить. Он самоликвидируется при уничтожении его хозяина — короля. Если король выйдет из замка (к примеру, за сокровищами), то он потратит свою энергию (точнее, часть энергии). После возвращения в замок энергия короля восстановится. Находясь в замке, король получает деньги с военных лагерей, при условии, что налог (TAX) не равен 0%. Если уничтожить какого-либо короля, то военные лагеря данного короля и перекрашиваются в цвет короля-победителя, а также к нему приходят все деньги побежденного короля.

Военные лагеря (CAMP)

Военные лагеря строят солдаты, тратя при этом часть своей энергии и 100G (золотых) на постройку. Смысл военных лагерей: производить солдат, а также, благодаря военным лагерям, король получает от них деньги. У лагерей энергия постепенно увеличивается и, достигнув определенного уровня, выпускает из себя солдат, а затем все заново. Автоматически после постройки лагерей рядом с каждой стороны появляются дороги (**ROAD**). Если поставить солдат или короля на лагерь, то они будут терять энергию. У вас должно быть определенное количество денег, иначе, даже находясь в лагере, солдаты все равно будут терять энергию до определенного уровня.

Город (CITY)

Город встречается не во всех уровнях. Как правило, он принадлежит какому-нибудь королю. Это можно узнать, наведя курсор на город. На стене города должен висеть флаг определенного цвета. Если же флаг не висит, значит город никому не принадлежит. Имея в своем распоряжении город, вы будете получать 2500 G каждый раз через определенный промежуток времени. Их вам будет приносить солдат с меш-

ком, который выходит из города, когда город накопит энергию до 250 Р. Этот солдат с мешком не умеет сражаться, поэтому его легко уничтожить — достаточно противнику поставить на его пути домик. Наткнувшись на вражеский домик, солдат умрет. Он не сможет выйти из города, если на его пути возникнут преграды, например, сломанный мост.

Если город ничейный или противника, то вы можете завоевать его. Для этого вам всего лишь направить короля в город, и тогда он станет вашим. Чем больше у вас городов, тем больше денег. За свои города можете не беспокоиться: другие короли не ходят в города, чтобы отвоевать их.

Мосты (BRIDGE)

Мосты — средство переправы через море (**SEA**) и магму (**MAGMA**). Их можно чинить, если они в разрушенном состоянии, а также ломать. Обычно в начале каждого уровня все мосты сломаны. Но это не значит, что только на месте разрушенного моста единственная переправа. Можно построить мост и на море, и на магме, но на это уйдет больше денег. Минимум затрат прилагается при починке моста. А разрушение мостов — удовольствие бесплатное.

Ограждение (FENCE)

Как правило, ограждения специально поставлены на вашем пути, чтобы тормозить ваше продвижение. Но они расположены и вблизи пещер, из которых вылезают враги. Возможно, их специально поставили, чтобы враги не могли гулять по всей территории, т.к. они не могут ломать ограждение. Преграды можно ставить на пути противника, мешая солдатам (врагам) ходить по всей территории. Ограждения им не сломать.

Местность

PLAIN (равнина).

Строительство военных лагерей и ограждений (**FENCE**) ведется только на равнине.

CLIFF (скала)

Скалы представляют собой неприступные барьеры, их нельзя перейти, на них ничего не построить.

HILL (холм)

Все, что относится к скалам, относится и к холмам. Различие только в том, что рядом есть равнины в несколько «этажей» (возвышенность, низменность).

WOOD (лес)

Лес — разновидность препятствий. По нему можно передвигаться, но построить что-либо возможно, лишь срубив деревья.

SEA and MAGMA (море и магма)

На море и магме ничего не соорудить, кроме мостов.

Налог (TAX)

Налог — это основной источник ваших доходов. Его собирают с военных лагерей. Величина сбора налога зависит от:

— установленного процента налога с военных лагерей;

— количества лагерей.

Чем больше налоговый %, тем больше вы будете получать денег и тем меньше будет производиться солдат в военных лагерях, и наоборот.

При установлении налога — 30% будет постепенно добавляться максимальное количество денег и перестанут производиться солдаты. При установлении налога 0% вам не будут прибавляться деньги и будет производится достаточно большое количество солдат.

Денежный доход от налога увеличится только в случае, если ваш король находится в вашем замке. Если же он вне замка- деньги прекращают поступать и начинает действовать система «налог-0%.

Характеристика солдат

Солдаты делятся на три категории:

— **Soldier (солдат)** — энергия: 1-999 P.

— **Master (мастер)** — энергия: 1000-9999 P.

— **Legioner (легионер)** — энергия: свыше 10000 P.

Солдаты образуются из военных лагерей. Чтобы создать мастера или легионера, нужно соединить определенное количество солдат воедино. Король тоже может воссоединяться с солдатом (мастером, легионером), при этом энергия солдата добавляется к энергии короля.

На средней карте (**L M S**) солдат обозначается **S**, мастер — **M**, легионер — **L**, король обозначается **K**.

Игровой экран

1 — игровое поле

2 — название, энергия и изображение персонажа (врага, солдата, короля)

3 — название, энергия и изображение сооружения или местности

4 — ваше количество золотых и установленный вами налог (%)

5 — уровень налога. Красная черта — рекомендуемый компьютером налог

6 — сверху — количество времени, затраченного на данный момент; снизу — количество времени, оставшееся на прохождение уровней данного этапа

7 — время суток.

После прохождения каждого уровня появляются
данные о прохождении его:

VICTORY

1 — количество времени, потраченное на прохождение данного уровня (в день)

2 — количество завоеванной территории (%)

3 — штрафное время — время, добавляемое вам ко времени, потраченному на прохождение данного уровня. Оно зависит от количества завоеванной территории

4 — коэффициент сражений (%)

5 — время, зависящее от коэффициента сражений; чем оно больше, тем лучше

6 — время, которое вам зафиксируют на прохождение данного уровня (подсчет: 6=1+3-5).

Прохождение

Сама игра представляет из себя стратегию. В каждом уровне основной целью является уничтожение вражеских королей, а также завоевание территории, так как от этого зависит количество дней, даваемых на прохождение следующего уровня.

Каждый этап состоит из 4-х уровней. На прохождение этих уровней дается 160 дней. Чем больше вы завоюете территории, тем меньше вам прибавят штрафного времени к потраченным вами дням на этот уровень. Все данные вы увидите после прохождения каждого уровня. Кроме этого, почти в каждом уровне есть дополнительные цели, о которых будет рассказано позже.

1 этап

1.1. В этом уровне есть два короля: белый король — ваш король, его зовут **ALFRED**, и красный король по имени **ACHIEF**. Прохождение уровня не представляет сложности. Осваивайте территорию и время от времени посылайте вашего короля уничтожать военные лагеря противника, чтобы красный король не имел возможности расширять свои владения. Но не забывайте об энергии вашего короля, ведь она постепенно уменьшается. Как только у него останется мало энергии, посылайте его в свой замок, где он восстановит и увеличит свою энергию, после чего он готов снова идти в бой с противником. Пользуйтесь таким приемом в каждом уровне. Затем, когда вы освоите почти всю территорию, и красный король станет слабым, уничтожьте его с помощью короля или солдат.

1.2. В этом уровне уже два вражеских короля: синий и красный. Появится новое сооружение — **BRIDGE**, и новая местность — **HILL**.

Стратегия: первого же солдата пошлите чинить мост, чтобы ваш король смог пройти к синим. Пока он занимается уничтожением синих, пусть солдаты постепенно осваивают территорию возле вашего замка и далее. Затем, уничтожив синего короля, постепенно приближайтесь к красному королю и уничтожайте его.

1.3. Новые сооружения: ограждение (**FENCE**) и пещера (**CAVE**). Как говорилось ранее (см. «ограждение»), их ставят для того, чтобы тормозить ваше продвижение и преграждать путь врагам, которые вылезают из пещер. Здесь действуют оба случая.

Стратегия: освойте возле замка территорию, затем, убрав преграду, сразу же завалите пещеру, чтобы из нее больше не вылезли враги (на средней карте они обозначаются «<b>»). Уничтожьте красных, а затем почините мост, ведущий в страну синих, и разгромите их.

1.4. Здесь действуют уже три короля-противника: синий, красный и желтый короли. Впервые появится город (см. «строения»: город).

Стратегия: первых же солдат отправьте ломать перегородку. Как только они это сделают, сразу же прикажите им заделать дырки пещер, расположенных вблизи вашего замка. Оттуда могут вылезти враги и попортить ваши лагеря. Затем постарайтесь как можно быстрее захватить город, принадлежащий красному королю. Для этого солдаты должны починить мост, ведущий к городу. Как только они это сделают, посылайте вашего короля в город. Правда, город будет охранять один красный солдат, но он вам не помеха. Вообще, сама карта этого уровня делится на три территории: верхнюю, среднюю и нижнюю. В верхней находится город и красный король, в средней слева ваш король, а в нижней части слева — желтый король, справа — синий король. Сразу же старайтесь захватить всю середину. Оставьте несколько солдат возле синих, а сами в это время громите красного короля. После этого наступайте на синего, а затем на желтого.

2 этап

После прохождения 1 этапа вы увидите мультипликационную заставку. Ваш король пойдет вниз по дороге и дойдет до охранника. Здесь дорога разделится на три дороги, каждая из которых ведет к какой-либо стране. Поговорив с охранниками, вы сможете выбрать любую из трех. Посередине будет большой замок — это уровень 2.4. Чтобы попасть в него, нужно пройти 2.1 — 2.3. Верхняя дорога ведет к уровню 2.1., средняя — 2.2., нижняя — 2.3.

2.1. Здесь уже четыре короля: ваш король, красный, синий и желтый. Желтого короля (вернее, королеву) зовут **GESSYU**. В этом уровне есть два города: желтый и красный. Появится и кое-что новенькое, ранее не встречавшееся вам, а именно: сундуки с деньгами (**TREASURE**) по 5000 G. Сундуков целых три штуки, так что вы можете получить достаточно приличную сумму. Но не очень-то обольщайтесь: не один вы охотник за сокровищами, их может успеть взять **GESSYU**, если не придерживаться верной стратегии.

Стратегия: недалеко от вашего замка будет находиться город красных. Так что в первую очередь захватите его, а также сразу же кого-нибудь пошлите заделать пещеру возле города. Теперь надо постараться взять все три сундука с деньгами раньше, чем это успеет **GESSYU**. Для этого сразу же посылайте своих солдат чинить мост на остров, где спрятаны два сундука. Как только солдаты приведут мост в порядок, направляйте вашего короля к сундукам. Когда он ими завладеет (если сил хватит, то есть, энергии), хватайте сразу же третий сундук, находящийся немного выше красного короля. Пока вы все это делаете, желтые солдаты все больше и больше захватывают пространство, так что постарайтесь быстро уничтожить красного короля и заблокируйте мосты, ведущие на вашу территорию, чтобы противник не смог проникнуть к вам. Для этого возле обоих мостов соорудите лагерь и приставьте охранять каждый мост одного, достаточно сильного солдата (или мастера), задав ему функцию «разрушения моста» на все время. Пусть себе синие солдаты дерутся с желтыми, а вы, не теряя ни секунды, освойте всю территорию целиком. У синего замка вы найдете недостроенный мост. Достройте его и уничтожьте синего короля. Когда дело закончено, можно починить мосты и напасть на желтых солдат сразу с трех сторон, не трогая пока желтую королеву (**GESSYU**). Займите всю территорию, оставив желтым островок, где находится **GESSYU**. К острову ведут три моста, на разрушение которых отправьте

своих солдат, предварительно подождав, когда те наберутся силы равной, силе лёгионеров, для чего поставьте налог на 30 %. Напасть на желтую королеву и уничтожить его можно лишь после 68000 G.

2.2. Здесь вам предстоит освободить от виселицы как можно больше ассистентов (**AN ASSISTANT**), в том числе, доктора **DR. JOZEPPE**, который находится чуть выше красного короля. В этом случае вам помешает **GESSYU**, стараясь захватить как можно больше ассистентов.

Стратегия: взяв сокровища, постепенно направляйте солдат в центр, поближе к **GESSYU**, не входя на ее территорию. Стройте дома и следите за ее действиями. Не позволяйте **GESSYU** выходить из замка, перекрывая дорогу либо солдатами, либо королем. А лучше всего сломать за ней мост. Потом можно спокойно уничтожить последовательно красного и синего королей.

2.3. Все дороги ведут к середине, где на возвышенности находится **ORB**, смысл действий которого непонятен, но каждый его охраняет. Освоив свою часть, короли рвутся с помощью своих солдат захватить центр и в этот момент их захватить сложно. А из четырех рядом расположенных пещер время от времени выходят враги, тормозящие вашу деятельность. Вот один, может быть, не самый лучший, пример прохождения.

Стратегия: добравшись до середины, завалите камнями по одной пещере со стороны желтых и синих (чтобы они не могли пройти к вам). Постепенно уничтожьте красного короля. Вам придется построить мост к синим чуть выше вашего замка. Уничтожив синих, постройте мост к желтым и уничтожьте его.

2.4. Вместо красного короля появится фиолетовая королева (**RUBIA**). Самый сильный в начале уровня — синий король, которого нужно непременно уничтожить. **GESSYU** и **RUBIA** станут вашими союзниками, но вы не очень-то давайте распространяться солдатам **GESSYU**, так как именно с ней придется сразиться после смерти синего короля. Насчет **RUBIA** не беспокойтесь, она до конца на вашей стороне.

Стратегия:освойте территорию возле замка, постепенно продвигаясь наверх к синим. Не суйтесь на территорию желтых, не уничтожив синих. Уничтожив синего короля, слева от своего замка постройте мост, ведущий к желтым, и атакуйте **GESSYU** с двух сторон: сверху и со стороны вашего замка.

3 этап

После 2 этапа вы выйдете из замка и пойдете вверх по дороге до развилки. Верхняя дорога ведет к уровню 3.1, нижняя — к уровню 3.2.

3.1. Действуют два вражеских короля — красный и синий. Все по-прежнему, только поменялись враги (вместо слизняков — гориллы).

3.2. Появляется новая местность, называемая отбросами (**WAST**), на которой есть пять сундуков с деньгами, но на ней нельзя строить.

3.3. Сражаются четыре короля. Красного короля зовут **GEOPALDON**. Все вражеские короли — союзники между собой. Во время игры через некоторое время пойдет снег, смысл которого непонятен. Здесь находятся два города, которые с самого начала игры принадлежат вам.

Стратегия: первых же солдат пошлите чинить мост к синему королю, при этом освободите дорогу солдату из города. Уничтожьте синего короля, затем желтого, ну , а потом принимайтесь за красного.

3.4. Все те же короли, как и в предыдущем уровне. На четвертый день появляются солдаты **GESSYU** (на средней карте они обозначаются: **G**). Как ни странно, но они будут за вас. Их 8 человек с достаточно большой энергией у каждого. Вы можете ими управлять.

Стратегия: сначала уничтожьте синего короля, перекрыв мост желтым солдатам. Затем принимайтесь за желтого короля, захватите оба города и уничтожьте красного короля.

4 этап

4.1. Красный, синий и желтый короли — союзники, и все они против вас. Вообще, привыкайте к этому. Они теперь в каждом уровне будут между собой союзниками (чтобы в этом убедиться посмотрите **STATUS**). Как обычно, здесь имеются и враги. Но если вы посмотрите повнимательнее, то вы не найдете ни одной пещеры. На самом деле пещеры спрятаны под деревьями, и для того, чтобы узнать, где они находятся, вам надо срубить все деревья в этой местности.

Стратегия: первым делом уничтожьте желтого короля, а затем возьмите сокровища. Когда вы уничтожите желтого короля, красные и синие уже достаточно разрастутся. Так что вам решать, на кого вы дальше нападете. Лучше на красного короля, он вам ближе, но не забывайте про синих, они постепенно будут стараться на вас давить сверху. Так что основные силы пошлите на синих. А короля и парочку сильных солдат — на красных.

4.2. Имеется один город, находящийся возле синих. По пути, когда вы будете осваивать территорию, вам будут встречаться каменные головы, торчащие из земли. В начале игры они окружены деревьями. Эти головы будут мешать продвижению ваших солдат, их невозможно уничтожить. Всего их пять. Две из них, которые находятся слева сверху от вашего замка, будут действовать следующим образом: они окружают место вокруг себя деревьями, если этих деревьев на этом месте нет, и уничтожают все здания вокруг себя, за исключением тех, на которых стоят солдаты. Однако эти две головы, как правило, оживают один раз за всю игру. Остальные же три действуют иначе. Спустя некоторое время после начала игры, они оживают и начинают вертеться вокруг своей оси, извергая из себя пламя, которое уничтожает возле себя дома, а также проходящих мимо солдат.

Стратегия: осваивайте территорию, постепенно поднимаясь на север. Затем, когда вы дойдете до красных и желтых, вы сможете решить сами, кого предпочитаете уничтожить в первую очередь. Лучше все-таки начинать с красных, затем с желтых, ну, а в конце синих, предварительно захватив их город.

4.3. Можете порадоваться: наконец-то появилось что-то новенькое спустя несколько уровней. Этим новеньким здесь являются деревья, да причем не простые, а живые.

Хотя, когда вы узнаете о них побольше, вы вряд ли обрадуетесь их появлению. В самом начале уровня они находятся на севере, западе и востоке. Они располагаются небольшой кучкой, во главе которой большое дерево (**A BIG TREE**). С самого начала игры эта кучка начинает расти и с каждой минутой этих деревьев становится все больше. Хорошо еще, что они нейтральные, т.е. они сами по себе. Вам же, как впрочем, и другим королям, они будут мешать осваивать территорию рядом с ними. Они не нападают ни на кого, но в том месте, где они растут, трудно построить военные лагеря, т.к. как только ваш солдат срубит дерево (кстати, живые деревья может срубить и король), как через несколько секунд на этом месте вырастет опять живое дерево. Этим-то они и отличаются от простых деревьев. Чем больше живых деревьев, тем больше энергии у большого дерева. Чтобы они не мешали, надо уничтожить большое дерево, и тогда все живые деревья вокруг него превратятся в ограждение (**FENCE**), которое можно сломать и построить на этом месте военные лагеря (**CAMP**).

Стратегия: первых же солдат пошлите строить мост, ведущий к синим (достаточно одного моста). Затем как можно быстрее уничтожьте синего короля. Если вы хотите уничтожить дерево, которое находится на севере от вашего замка, накопите побольше солдат и пошлите их всех на живые деревья. Как только у большого дерева будет меньше энергии, чем у вашего короля, посылайте короля на дерево, чтобы он его уничтожил. В это время солдаты красного короля будут стараться проникнуть на территорию, где раньше был синий король, так что заранее заблокируйте мост и освойте всю свою территорию. Когда вы это сделаете, нападите на красных и уничтожьте. Остальные же большие деревья уничтожать необязательно.

4.4. Здесь, как и в прошлом уровне, вам встретятся живые деревья, а также в лице желтого короля будет представлен **WOODHEAD** (лесной дух). Он является главным боссом 4 этапа. Один из примеров прохождения уровня следующий.

Стратегия: в принципе можно, сразу попытаться уничтожить большое дерево, но пока вы его будете уничтожать, синие могут напасть на вас, т.к. они находятся вблизи вашего замка. Та что лучше нападите сразу же на синих, а потом сразу на красных. Действуйте стремительно. Ведь пока вы будете уничтожать синих, а затем красных, желтые в это время будут копить свои силы, т.к. они не могут освоить большое пространство, потому что единственный проход закрывает замок красного короля, при этом у желтых есть еще свой город. Так что перед уничтожением красного короля накопите достаточно сил для отражения атаки со стороны желтых. Главное- сдержать желтых, а затем сразу же уничтожить.

5 этап

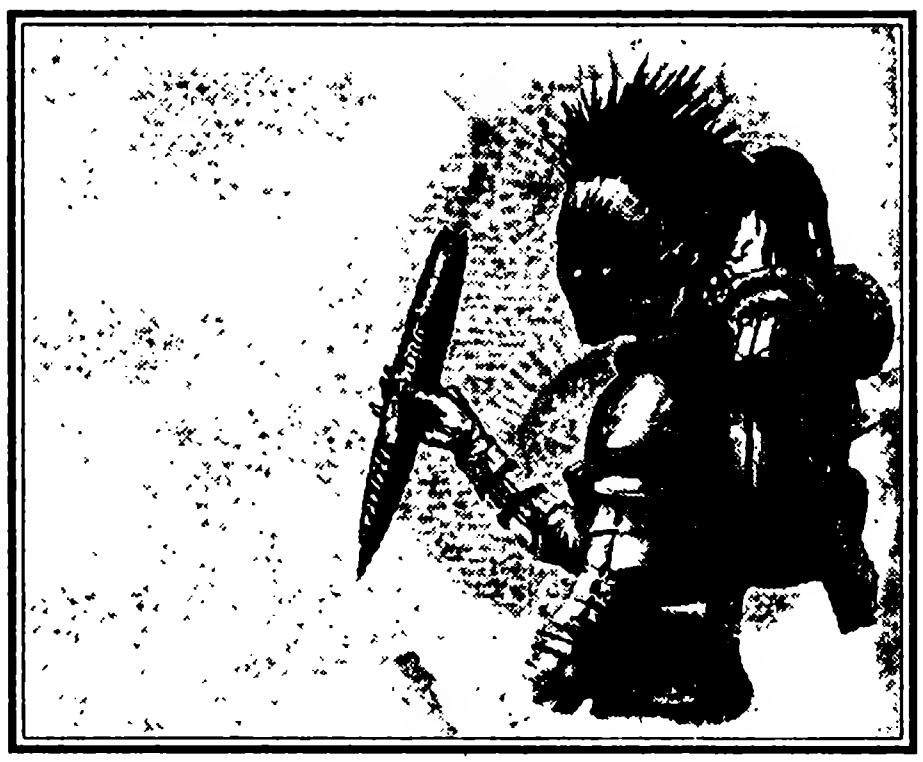
5.1. Здесь присутствуют синий и красный короли, каждого из которых зовут A **PIERROT**. Также в этом уровне обитает маг (на средней карте он обозначаетс P). В принципе, он никому не приносит вреда, если только к нему не приближаться. Он

ходит сам по себе, не отходя далеко от своего дома. Если от кого-нибудь коснется (будь то солдат или король), то считайте, что у вас его уже нет. Если это будет солдат — потеря небольшая, если же это король — можно считать, что игра проиграна, т.к. при прикосновении с королем он уводит его к себе в дом, и после этого пленник уже не появляется. Хотя есть один способ справиться с магом: надо просто уничтожить его дом, и он исчезнет. Кстати, он может телепортироваться с одного места на другое. Насчет прохождения, здесь ничего сложного нет.

5.2. В этом уровне ничего нового нет, так вам покажется в начале игры. Но через некоторое время вы сможете увидеть, что мосты, которые не сломаны, постепенно сами по себе начнут ломаться, так что следите за мостами, когда через них будет проходить король, да и сами солдаты.

Стратегия: захват города, уничтожение синих, затем красных.

5.3. Как обычно, здесь три короля-противника. Также у каждого короля будет свой город, в том числе и у вас. Вся страна состоит из равнины в два «этажа», т.е. низменности и возвышенности. Это сделано не случайно. Вам, наверное, будет интересно узнать, что на десятый день вашего пребывания в этом уровне сверху (с севера) по всей стране пойдет цунами (наводнение), которое затопит все низменности, включая военные лагеря находившиеся в тот момент на низменности. Из этого следует вывод: поменьше стройте лагерей на низменности.



Стратегия: как вы наверное уже заметили, все короли, как и их города, находятся на возвышенности. Слева от вашего замка будут лежать три сундука с деньгами, которые вы сможете взять лишь после наводнения. В самом начале игры пошлите короля на все города, чтобы они стали вашими, — так вы лишите своих противников дополнительных средств на строительство. Ваша задача до наводнения: захватить возвышенности, где находится ваш город, а также город синих, и возвышенность, которая находится сверху от возвышенности красных. Все эти задачи для ваших солдат. Для вашего короля задача несколько иная. Займитесь с помощью короля уничтожением красного короля. Когда вы это сделаете, синие и желтые достаточно размножатся и будут стараться захватить возвышенности, где находятся ваши солдаты. Особенно это касается того места, где находился раньше город синих. Сверху на вас будут давить желтые, слева — синие. Для того, чтобы как-нибудь их сдержать, прикажите солдатам поставить ограждение (**FENCE**) и чтобы они все время повышали защиту ограждений. Не забывайте присылать на помощь короля. Если вы будете более расторопны, то сможете успеть уничтожить синего короля, и вам будет легче после наводнения. Кстати, цунами появится после разговора с **MANTA** (главный босс пятого этапа). После цунами постройте слева от замка мост, ведущий к сокровищам, затем мосты наверх к желтым. Дальше все понятно.

5.4. Чем-то этот уровень похож на предыдущий. Равнина здесь уже в три «этажа». Следовательно, можно подумать, что будут два цунами. Да, на самом деле

это так. Но сначала все по порядку. Опять три короля-противника. В роли синего короля — **MANTA**, босс пятого этапа. Здесь вы также можете заметить пирсы (**PIER**) и стоящие возле них корабли (**SHIP**). Вы, наверное, хотите узнать, для чего они нужны. После второго наводнения вы можете переплывать с одного острова на другой, но только по определенному маршруту, а именно: с пирса возле желтых вы приплывете к пирсу возле вашего замка; от синих вы приплывете к пирсу, где находятся красные, либо к пирсу, находящемуся севернее от вашего замка.

Стратегия: первым делом пошлите всех солдат вниз, в сторону красного короля строить мост через море. Чтобы вам хватило денег, возьмите сокровища, находящиеся в центре страны. Успейте уничтожить красного короля до первого цунами, т.к. оно начнется через 5 дней с момента начала игры. Второе цунами начнется через 10 дней после первого, т.е. на пятнадцатый день. За это время можно уничтожить желтого и синего королей, если правильно и в нужных местах сосредоточить своих солдат. Но если вы хотите поплавать на кораблях или у вас не получилось уничтожить всех, вы, по крайней мере, должны успеть уничтожить желтого короля (пусть этим займется ваш король), а солдат своих направляйте в сторону синих, не давая им занимать территории, ну, а после второго наводнения добейте его.

6 этап

6.1. В этом уровне будут два короля-противника, а также два города: синий и красный, которые расположены на противоположных сторонах от своих королей, т.е. синий город — на территории красных, а красный город — на территории синих. Сама страна делится на три вертикальных части: левая часть — синих, правая — красных, ну, а ваша — посередине. Кроме этого, здесь еще присутствует птенец, который сидит в гнезде, а также мама этого птенца, которая охраняет его, летая вокруг. Здесь эта птица присутствует не просто так. Она усложнит вам задачу прохождения этого уровня. Птица (на средней карте она обозначается D) будет уничтожать солдат с мешками, которые выходят из городов, при этом она делает это так быстро, что солдаты даже не успевают выйти из города. Ими она питается, не забывая кормить своего птенца, у которого с каждым разом энергия становится все больше и больше, поэтому его очень сложно уничтожить.

Стратегия: освойте свою часть страны. Как можно раньше постройте внизу возле вашего замка мост к красному королю, уничтожьте побыстрее красных, желательно, до появления у синих легионера (L).

Когда красных уже не будет, стройте опять же внизу мост к синим и уничтожьте их.

6.2. Ваш король находится в центре страны красный король — снизу от вашего замка, а синий король — на северо-востоке страны. Имеется один город, принадлежащий синим. Наверху вы увидите врага, похожего на птенца из прошлого уровня, который вырос. Он будет время от времени пускать огонь, обычно, в те места, где находится ваш король или где находятся ваши сильные солдаты (мастера M). В том месте, куда будет пущен огонь, все лагеря и дороги сгорят. Спустя некоторое время огонь потухнет и на его месте останутся деревья.

Стратегия: захватите город, почините мост к красному королю и уничтожьте его с помощью своего короля. Затем почините большой мост к синему королю и перекрой-

те им дорогу (поставьте перегородку возле их замка). Пошлите короля уничтожить птенца. Освойте всю территорию, а затем принимайтесь за синего короля.

6.3. Желтый, синий и красные короли — союзники. Каждый король находится в одном из четырех углов этой страны. Есть никем не занятый город, а также сундук с деньгами. Страна разделена на два участка: северный и южный, между которыми протекает лава. Но не спешите строить мост через лаву к желтым и синим, т.к. взяв сокровища, ваш король сможет ходить по лаве, оставляя за собой землю, на которой можно строить.

Стратегия: захватите город, почините мост, ведущий к красным. Уничтожьте красного короля, возьмите сундук с деньгами, постройте дорогу по лаве с краю. С помощью вашего короля уничтожьте желтого, а затем и синего королей.

6.4. Ваш король находится внизу. Остальные же короли, желтый, синий и красный (**SYAKUREM**), будут находится наверху. Путь к ним вам будут преграждать гейзеры (**GUSH**). Когда гейзеры действуют, они уничтожают возле себя землю своей лавой (**MAGMA**), постепенно все расширяясь и расширяясь. Чтобы этого не случилось, надо перекрывать гейзеры, для чего следует послать короля к гейзеру так, чтобы он вплотную прошелся возле него. Тогда гейзер перестанет действовать, но лишь на некоторое время.

Стратегия: перекройте ближайший к вам гейзер, уничтожьте с помощью короля синих, а затем опять же королем примитесь за желтых, время от времени не забывая отключать гейзеры. Солдат же в это время пошлите на красных. Так вы будете действовать сразу на два фронта и вам потом будет легче уничтожать красного короля.

7 этап

2.1. (верхняя пещера) Все короли расположены по углам, а в середине находится ваш город. Ваш король находится в левом нижнем углу. В этом уровне вам придется трудновато, т.к. проходить уровень придется практически в темноте. Видны будут с вашей стороны: король, замок, военные лагеря и дороги, а также солдаты. У противников видны только короли и их солдаты. Помимо них, будут видны и враги, которые вылезают из пещер. Все остальное, что находится в темноте в каком-либо месте, взять невозможно, если только возле этого места не стоит ваш военный лагерь или дорога (**ROAD**). В этом случае вы сможете узнать, что находится возле вашего лагеря или дороги. Подсказать что-либо по этому уровню очень трудно, т.к. действовать придется практически вслепую.

В верхнем левом углу возле города почините мост, чтобы солдат с мешком (J) смог попасть к вам в замок. Как только почините мост, посылайте туда побольше солдат, т.к. уже построены военные лагеря противника.

7.2. (нижняя пещера) В этом уровне вам тоже придется попотеть, т.к. он похож на прошлый уровень, также темно. Однако, здесь будут всего два противника-короля.

Правда, в отличии от прошлого уровня в вашем распоряжении уже не будет города. Впрочем, это уровень не такой уж и сложный. Не забывайте посылать своего короля на противника, когда до него дойдут ваши солдаты.

7.3. Все то же самое, за исключением одного интересного момента. Вы здесь увидите два поля (небольших) с магическим знаком (**SIGN**). Когда вы поставите своего короля на это поле, то увидите, как возле вас появится джинн по имени **HEYNEE** (на средней карте обозначается: H). Им можно управлять только тогда, когда ваш король находится на **SIGN**. Если джинн умрет — игра проиграна. У джинна первоначальная энергия 20000 P, он может делать все, что умеет ваш король, но больше ничего. Как говорилось ранее, в этом уровне находятся два **SIGN**: одно — возле вашего замка, другое — возле желтого короля. Если вы не будете действовать достаточно стремительно, согласно стратегии, то вы сможете познакомиться с джинном желтого короля **LABRAGA** с которым вряд ли кто-нибудь захочет встретиться, да и возникнут лишние проблемы. Кстати, джинна можно вызвать лишь один раз.

Стратегия: первого же солдата пошлите чинить мост справа от вашего замка. Затем его же пошлите починить мост внизу, ведуший к желтому королю, а после прикажите ему починить мост слева от желтого короля, ведущии к синему (у него должно хватить энергии на починку этих трех мостов). Затем сразу же пошлите вашего короля на **SIGN**, который находится возле желтого короля. Как только появится **HEYNEE**, пошлите его сразу же на желтого короля, чтобы он уничтожил его, а затем сразу же на синего короля. Там его (джинна) и оставьте до конца игры. Короля отправьте в замок. Заприте красных, освойте территорию и уничтожьте красного короля. У джинна должна остаться энергия примерно 17000 P.

7.4. Последний уровень седьмого этапа. Особенностями последних уровней является то, что в них обычно присутствует босс данного этапа. Этот уровень не исключение. Здесь он будет предетавлен в роли желтого короля, его зовут **GALGUNDOS**. Кстати, здесь можно хорошо поживиться деньгами. Целых три города, хотя в начале уровня в вашем распоряжении только один. Что-то осталось из прошлого уровня — это опять 2 поля (**SIGN**). Одно возле вашего замка слева, где должен уже стоять ваш джинн **HEYNEE**, а другое — возле желтого замка. Помните, в прошлом уровне был совет джинна больше не беспокоить после гого, как он уничтожил сразу желтого, а затем и синего королей? Сейчас вы поймете, почему. В этом уровне он с самого начала стоит на **SIGN** с энергией, оставшейся из прошлого уровня, так что, чем больше вы оставили ему энергии в прошлом уровне, тем легче вам будет проходить этот. В противовес вашему джинну со стороны противника будут выставлены четыре рыцаря по 5000 P (энергии) у каждого. Ими будет управлять желтый король, когда будет находится на **SIGN**. Схема расстановки королей-противников похожа как в уровень 6.4. К желтому королю можно проникнуть, только открыв ворота, которые может открыть лишь ваш джинн.

Стратегия: сразу же почините мосты. ведущие в ваш город и к джинну. По пути завалите все пещеры. Затем сразу же стройте мосты в середине через **MAGMA**. Поставьте возле построенного моста сильного солдата, желательно мастера (M), чтобы противник не вошел на вашу территорию. Короля поставьте на **SIGN**. Джинну прикажите идти на красного короля и, если хватит энергии, пусть атакует синего короля. Во время этого пути джинну могут помешать рыцари (E), так

что постарайтесь, чтобы джинн не умер, иначе игра закончится. Если же джинну рыцари встретятся обездвиженными, то пусть он их сразу же уничтожит, т.к. в этом состоянии рыцари не могут сражаться и достаточно быстро уничтожаются. Это, кстати, касается и вашего джинна. Когда вы уничтожите и красного, и синего королей, а также всех рыцарей, захватите города синих и красных. Накопите достаточно сил и откройте ворота с помощью джинна, а затем уничтожьте желтого короля.

8 этап

После окончания седьмого этапа будет достаточно длинная мультипликационная заставка. Здесь вы увидите многих боссов, которые стали добрыми и решили служить королю верой и правдой. Вроде, и свадьбу уже собираются сыграть, но не тут-то было — забыли все о **GESSYU**. Она-то и похитила принцессу **RUBIA**, невесту вашего героя **ALFRED**'а. Вы на своем джинне погнались за ней вдогонку. Возможно, вы и догнали бы ее, но **GESSYU** подбила вашего джинна, и он свалился на дорогу, немного не долетев до замка **GESSYU**. С этого и начинается восьмой этап.

8.1. Все короли, кроме вашего, союзники. Из пещер вылезают враги, похожие на зомби.

Стратегия: *захватите города, займитесь уничтожением красных, они постепенно будут приближаться к вашему городу. Но зомби могут уничтожить красного короля до вас. Это произойдет в том случае, если красные солдаты откроют у себя проход наверх, где находится много пещер, Тем не менее, независимо от того, кто уничтожит красного короля, вам надо будет уничтожить желтого.*

8.2. Всего два короля противника, подумаете вы, однако у них появляется союзник, которого зовут **CHARLY** (на средней карте обозначается: **C**). Его предназначение — взрывать лагеря. Он появляется из лагеря, находящегося недалеко от короля-противника. Выходя из военного лагеря, **CHARLY** идет к ближайшему вашему военному лагерю, если только дорога свободна (т.е. по пути не сломан мост, не стоит преграда). Затем он встает на ваш лагерь и через несколько секунд взрывается, уничтожая возле себя дома и солдат (если они там есть). Вообще, его действия похожи на действия солдата-камикадзе. Кстати, не пытайтесь его уничтожить, особенно в начале игры. У него приличная энергия защиты 1500 P. Лучше подождите, когда он взорвется и на его месте постройте здание вновь.

Стратегия: снизу от вашего замка вы увидите сломанный мост, который ведет в тупик. Постройте возле него с правой стороны мост, чтобы вы коротким путем смогли добраться к синим. Далее все просто: уничтожение синих, освоение территории, завоевание красных.

8.3. Здесь вы опять можете повстречать **GESSYU**, когда вы приблизитесь к ее лагерям.

Стратегия: почините мост к синему королю, а затем почти сразу же к красному. Потом постепенно осваивайте территорию, не давая солдатам желтого короля. распространяться. Ну, а дальше следует уничтожить **GESSYU**.

8.4. Здесь мы опять увидим **GESSYU**. Ей как-то удалось избежать смерти в прошлом уровне. Посередине вы увидите спящего дракона, на котором, судя по всему, и прилетела сюда **GESSYU**, когда похитила принцессу **RUBIA**. У дракона энергия 20000 Р, он достаточно силен. Даже когда он спит, он все равно приносит вред, выпуская из себя врагов, с необычной для них энергией — 500 Р. Вокруг дракона по всему периметру стоят восемь каменных ключей. Вы должны приказывать своим солдатам выполнить функцию «заваливание пещер», направив курсор на **KEYSTONE**. Когда они это сделают, вместо **KEYSTONE** появится **SEAL**. Естественно, надо не все 8 сразу починить, а по мере продвижения. Остальные же солдаты-противники будут, наоборот, ломать **KEYSTONE**, при этом появится **BREAK**. С самого начала игры пойдет небольшой дождь, но это просто так, в отличие от метеоритов, которые будут прилетать периодически на различные территории. Когда вы почините все **KEYSTONE**, они загорятся, образуя магический знак, похожий на **SIGN**. Этот свет уничтожит дракона.

Стратегия: осваивайте препятствия поначалу на окраинах. Дойдя до синих, уничтожьте их, а затем и желтых. Поставьте перегородки вокруг дракона с одной и другой стороны, чтобы враги выползающие из дракона, не мешали вам строить лагеря. Затем уничтожьте красных.

На этом игра заканчивается.

ВОЗМОЖНОСТИ, ОТКРЫВАЮЩИЕСЯ ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ

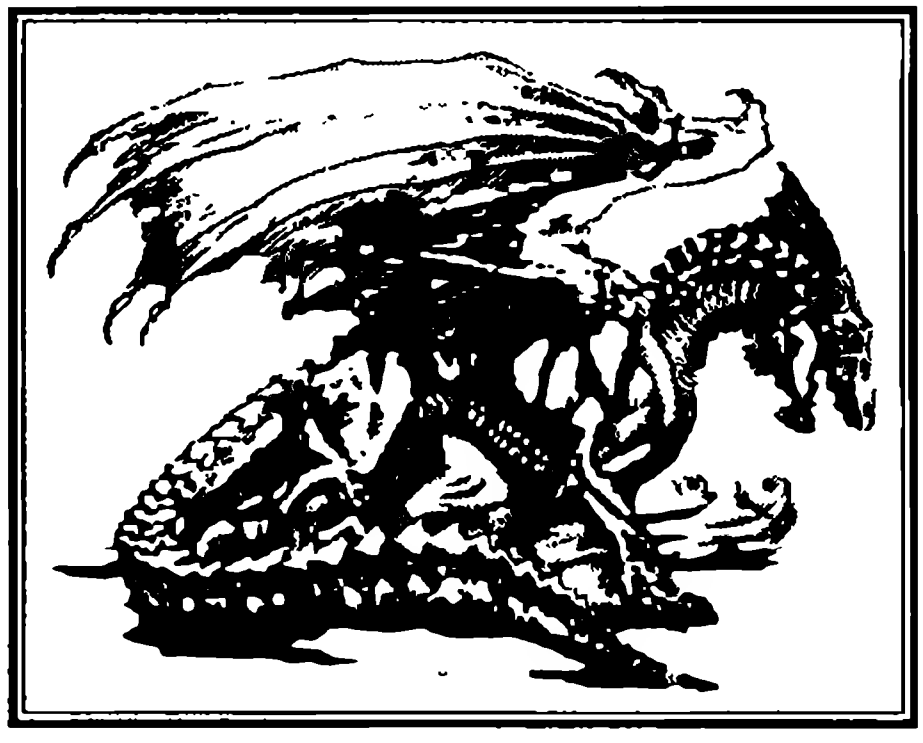
После полного прохождения игры вам предоставляются следующие новые возможности:

— **во-первых**, на той ситуации, на которой вы полностью прошли игру, будет находится специальный призовой японский иероглиф;

— **во-вторых**, если вы войдете в новую опцию, то сможете пройти любой из всех тридцати двух уровней игры по-вашему желанию: для этого задействуйте меню **GAME TYPE** и выберите вторую сторону — «вызов записи». Перед вами откроется знакомое меню, в котором вместо двух имеется только что появившаяся третья строка, с помощью которой вы и сможете пройти любой уровень игры;

— **в-третьих**, вы сможете просмотреть любую из двух заставок в процессе прохождения игры. Для этогы выберите опцию **GAME TYPE** и активируйте строку «начало игры». Появятся две строки: первая строка — первая заставка, вторая строка — вторая заставка. Так как заставки в игре довольно большие, интересные и смешные, то есть смысл еще раз полюбоваться ими.

Дерзайте, игроманы!



MONSTER WORLD IV

МИР МОНСТРОВ 4

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения с элементами ролевой игры
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Это приключенческая игра с элементами ролевой, где вы играете за девочку, вооруженную мечом. К сожалению, все диалоги и пояснения в игре даны на японском языке, так что нет возможности точно узнать, что же происходило в этой сказочной стране. Правда, смысл игры ясен — вам нужно пройти несколько огромных миров, победить нескольких боссов, разгадать загадки и, в конце-концов, спасти страну от темных сил. Графика игры неплохия, управление удобное, сюжет занимательный.

Управление

A — (доступно не сразу) — подзывать котенка к себе, либо пускать его в ту или иную сторону;
B — удар мечом;
C — прыжок (↓ + C — спрыгивать с платформ);
↓ — поставить щит;
← или → — (2 раза) бег;
↑ — поговорить с кем-либо, войти в дверь, открыть сундук;

Котенок (впоследствии превращающийся в огромного кота) — многофункциональный помощник. Он может:

1. Подбрасывать вас на мини-вулканах
2. Искать потайные двери
3. Вытаскивать вас из воды
4. Двигать плот
5. Превращаться в кусок льда.
6. Гасить огонь

Также с его помощью вы можете совершать двойные прыжки и длинные планирования-перелеты.

Запись игры представляет собой разговор со старцем и ответ «да» (верхняя строчка иероглифов). Тогда в одном из двух файлов вы записываете свою ситуацию, которая будет держаться. Стереть вы ее уже не сможете.

Предметы

СЛИТОК ЗОЛОТА — исключительно для продажи;
ЭЛИКСИР — после вашей гибели автоматически восстанавливает всю жизнь;
ЛАМПА ДЖИННА — вызов джинна, который переносит вас в город с любого места;
ТАЛИСМАН — нужен для открывания дверей в миры;
КОВЕР — он же самолет. На нем можно летать, что необходимо в одном из миров;
ВЕТКА — восстанавливает 3 единицы жизненной энергии;
ЯЙЦО — из него появляется ваш друг котенок;

БОМБА — «ключ» к неоткрываемым дверям;
КЛЮЧИ — то же самое, но более цивилизованно;
КАПЕЛЬКА — 10 таких капель прибавляют одно сердечко жизненной энергии.

Нажав «**Start**», вы можете посмотреть, какие предметы у вас имеются в наличии. Так же можно использовать нужный предмет (выбор курсором и С).

Прохождение

Начинаете вы в своей родной деревне, на обрыве скалы. К вам подходит деревенский старейшина и говорит о вашей высокой миссии, затем уходит. Идите направо, спускайтесь по мосту; там увидите первую хижину. Заходите в нее, спускайтесь по веревке вниз и идите направо. Поговорите с женщиной, которая выставит перед вами сундук с эликсиром внутри. Идите назад, но не забирайтесь по веревке наверх, а входите в дверь под ней. Справа от вас стоит волшебница, которая расскажет вам о назначении специальных артефактов. Появится сундук, в котором лежат пять капелек.

Теперь идите в крайнюю левую дверь, спуститесь по мостику и откройте сундук. В нем лежит **хрустальный шар** — ключ к следующему миру. Берите его, выходите из хижины и идите направо.

Дальше есть еще одна хижина, в которую можно не заходить. Идите дальше, вас будут провожать местные жители. Дойдя до **старца** в синем одеянии, сохраните игру. В дальнейшем вы будете встречаться со **старцем** довольно часто.

Теперь ваше безоблачное существование будет омрачнено появлением первых врагов Собирайте все монеты и мешочки с деньгами, которые они оставляют после себя, — деньги вам очень пригодятся. Пройдя вперед несколько экранов, вы выйдете к ушастому идолу. Принесите ему в жертву **хрустальный шар**. Из земли поднимется дворец, в котором продолжатся ваши приключения.

Запишитесь у старца и входите поочередно во все двери (кроме двери с замком — для нее нужен ключ), поднимаясь по канатам и площадкам. В итоге вы найдете сундук, в котором лежит нужный вам **ключ**. Вернитесь на то место, где стоит старец, и примените **ключ** возле двери. Войдя в дверь, идите дальше: заходить нужно во все двери и убивать всех, кто там находится. После этого будут появляться проходы и площадки. В одном из сундуков возьмите **ключ** к еще одной запертой двери. За этой дверью, поднявшись по канату, остерегайтесь шипов, появляющихся и исчезающих. Поднявшись по платформам еще выше, не входите в дверь, что наверху: упадете в середину уровня и придется заново проходить уже пройденный участок игры. Идите сразу налево. В первой комнате, после того, как вы убьете гоблина с булавой, появится сундук с **золотым слитком.**

Зайдя во вторую дверь, поднимитесь по канату, пережидая, когда исчезнут появляющиеся шипы, и затем пройдите коридоры с шипами. Если вы, выйдя из двери, спрыгнете вниз сквозь площадку (там вас ждет **старец**), вам придется снова проходить учас-

ток с шипами. Лучше пойти вправо и прыгнуть вниз. Рядом с площадками находится автомат по продаже сердечек. Восстановив полностью свою энергию, поднимитесь по площадкам наверх, к двери, ведущей к первому **боссу** игры. Это **гигантская гусеница**, бить которую нужно в прыжке по голове. Победив босса, вы получите сундук, в котором лежит **лампа с джинном**. Используйте **лампу**, и **джинн** перенесет вас в город (верхняя строка иероглифов соответствует «да»).

Вы окажетесь у статуи идола — помолитесь, и вам восстановят все недостающие сердца. Идите направо до ближайшего здания, войдите в него и поговорите с женщиной, находящейся там (нажмите йвозле нее). В разговоре с ней вы увидите, что она задает вам вопрос: это она просит вас продать **слиток золота**, который находится у вас. Появится иконка с двумя японскими словами: первое — «да» (я хочу продать предмет, находящийся у меня), второе — «нет» (я не продаю мой предмет).

Ответьте сначала «нет», так как барыня предложит вам 500 монет. Затем отвечайте на ее вопрос «да», и вы продадите **слиток золота** за 800 монет.

После удачной сделки идите налево, где увидите дверь. Зайдите в нее (й у двери).

Поднимитесь по лестнице, которая предстанет перед вами, с помощью прыжка (кнопка С). Наверху вы увидите сундук, в котором лежит **слиток золота**. Спустившись вниз, в комнату, продайте слиток за 800 монет. После этого вернитесь в ту комнату, где брали **слиток**, и войдите в дверь, находящуюся возле этого сундука: вы окажетесь на крыше дома.

Слева растут две пальмы. Если встать между ними и нажать й, появится сундук, открыв который, вы получите кучу монет.

Спрыгните вниз, зайдите в следующий дом и поговорите с продавцами оружия и щитов. Вы сможете приобрести **меч и щит**, у которых параметры атаки и защиты больше, чем у имеющихся у вас. Войдите в дверь, ведущую в следующую комнату, где будет находиться сундук. Откройте его, и вы сможете взять **эликсир** (но если вы не использовали ваш прежний **эликсир**, то этот вы не возьмете — сундук снова закроется). Выйдите из этого здания и идите налево, пока не увидите вход во **дворец**, который загораживают стражи. Поговорите с одним из них и на его вопрос ответьте «да». Тогда стражники расступятся и освободят вам путь во **дворец**

Во **дворце** поднимитесь наверх и зайдите в дверь, которая находится у вас над головой. Войдя в эту дверь, идите наверх (налево или направо по лестницам, ведущим вверх). Возле картины на стене нажмите й, и вы сможете увидеть карту **MONSTER WORLD**'а. После этого зайдите в дверь рядом и идите к **принцессе**. На вопросы **принцессы** отвечайте всегда «да» (кнопки **A** или **C**). Если вы сделаете все правильно, то после каждого вопроса, на который вы ответили «да», прозвучит характерный сигнал-звонок. Идите обратно к двери и выходите. Спускайтесь вниз и, дойдя до следующей двери, под которой находится лестница, спуститесь по этой лестнице вниз, войдите в дверь слева и идите к двери, у которой находится стражник. Вы попадете в кладовую с шестью сундуками. Откройте их, и вы сможете приобрести **ключ-пентаграмму** для первой двери в храме, **яйцо, золотой слиток, эликсир,** несколько сияющих **капелек** и деньги. После этого выходите из **дворца.**

Затем идите направо до идола и примените **яйцо**. Вы увидите смешную мини-заставку, где из яйца вылупится ваш друг — **летающий котенок**. Пройдя через город до конца вправо, у человека, стоящего в саду, можно купить **доспехи** (жизненная энергия +5).

Теперь идите в **храм** (крайнее левое здание за дворцом). Старец у **храма** отодвигается в сторону, и, применив амулет, можно войти в первую дверь первого мира.

Идите налево, в особо высоких местах применяя двойной прыжок с котенком. Поднявшись на самый верх горы, прыгайте через платформы; там где нарисована стрелка направления, используйте двойной прыжок — иначе не допрыгнете.

Продолжайте двигаться влево. Попав на самый верх, спускайтесь с другой стороны крыши. Убейте трех гоблинов; закрытую дверь взорвите **бомбой** из сундука внизу и войдите туда.

Вы оказались в мире подземных пещер. Ищите сундуки с **бомбами**, чтобы взрывать входы в пещеры. Огненные гейзеры опасны для здоровья: чтобы переправиться через них, запускайте на гейзер **котенка**. Поднимаясь по канатам, следите, с какой стороны начинают падать камни, чтобы развернуться в противоположную сторону.

Чтобы спастись от огненных шаров, падающих сверху, защитите голову **котенком**. Когда из отверстий вылетают языки пламени, ставьте **щит**.

Так двигайтесь до синей кнопки над толстой балкой. «Включите» с помощью **котенка** кнопку — этим вы отодвинете толстую балку. Спуститесь вниз и пройдите по мосту над раскаленной лавой.

Встаньте под стрелкой и **котенком** нажмите кнопку. Дальше прыгайте по движущимся балкам наверх, а потом направо. Внизу в яме нажмите на кнопку: упавшие сверху каменные кубы образуют лестницу, по которой вы и подниметесь вверх. Пробежав направо, спрыгивайте вниз, к двери. Возьмите **котенка** и, пустив его на гейзер, встаньте ему на голову. **Котенок** взлетит вверх, а вы вместе с ним.

Пройдя таким образом два гейзера, вы должны попасть в правую нишу в стене; там находится сундук с **бомбой**. Возьмите ее и снова поднимитесь на втором гейзере. Запрыгнув по платформам наверх, взорвите дверь и войдите в нее. Пройдя до конца вниз и влево, возьмите **бомбу**.

Поднимайтесь вверх по канату и платформам (с разных сторон вас будут атаковать языки пламени) к двери, за которой вы встретитесь с **боссом — летающей птицей**. Его лучше бить с площадки, не давая приблизиться к себе.

Убив его, откройте появившийся сундук с **бомбой** и взорвите дверь. За ней вторая часть этого негостеприимного мира. Поднимайтесь по веревке наверх; вас будут пытаться атаковать приведения — убивайте их. Взобравшись наверх, убейте привидения и спускайтесь вниз, затем налево и направо. Войдите в дверь, прыгайте в яму и уходите во вторую дверь внизу. Там, в комнатке, лежит сундук с **бомбой** и находится **старец**.

Запишитесь, затем выходите, поднимайтесь по гейзеру и идите наверх и налево; взорвав дверь, войдите в нее. Продолжайте двигаться дальше, до огненной лавы, где нет моста, нажмите вверху кнопку, которая поднимает балку из-под реки огня, и откройте сундук с **золотым слитком**. Перейдите на другой конец и заходите в следующую комнату.

По гейзерам соберите все монеты, все артефакты и затем через постоянно движущиеся во все стороны балки заберитесь наверх, к двери. Спускаясь вниз, убейте трех привидений и войдите в дверь. Справа, в автомате, накупите сердечек и идите влево. Заберитесь на вторую платформу и **котенком** нажмите кнопку, выдвигающую балку. Прыгайте направо, встаньте под кнопкой и нажмите на нее сами. Наверху, нажимая на кнопки, доберитесь до верхнего левого угла. Пройдите, собирая монетки, коридор с шестью колючими шарами.

Прыгайте вниз, лавируя между огненными шарами, и идите направо. Взобравшись по канату наверх, вы попадете к **старцу**, у которого можно записаться. Затем пройдите первый огненный мост, прыгая без **котенка**; затяжным планированием **котенка** пройдите второй и третий мосты, четвертый и пятый им полностью аналогичны. Прочтите в конце последнего мости три таблички и ответьте на все вопросы «да» (первая строчка): вам откроется проход вниз, к **боссу**. **Босс** представляет собой **огненный шар** с руками, увенчанными шипастыми шарами. Бейте его, стараясь уворачиваться, когда он размахивает руками. После победы над боссом **джинн** снова отнесет вас в город.

Направляйтесь в сторону дворца, но в сам дворец не входите, а поднимитесь по лестнице по левой стороне до парадного входа в здание. Идите налево от него до края стены и с помощью двойного прыжка с котенком перепрыгните на противоположную стену. Там вы сможете открыть сундук, в котором лежат сияющие капельки. Подойдите к дереву, на котором уже созрел **магический плод**, и потрясите его.

Вы увидите мини-заставку, где ваш летающий **котенок**, съев **плод**, вырастет и станет больше. Возвращайтесь в город и продайте **слитки золота** за 1500 монет. Затем зайдите в магазин и купите у продавца **меч** за 3000 монет, который находится в следующей комнате этого здания. Выходите из него и идите направо. Через одно здание вы увидите башню. Зайдите в нее. Слева от вас есть специальная лестница, состоящая из платформ. Поднимитесь по ней наверх (с помощью прыжка С). Наверху будет дверь; откройте ее и спуститесь вниз (к+ С). Вы увидите комнату с сундуком.

Откройте его и возьмите ключ-пентаграмму ко второй двери в **храме**. Выходите из башни и идите направо до тупика, где находится продавец доспехов. У него вы можете купить доспехи за 3600 монет. Затем идите к **храму** и, подойдя ко второй двери, примените **ключ-пентаграмму**. Вы окажетесь во втором мире на опушке леса с пальмами.

Через несколько экранов вы попадете на берег пруда, в таинственные заросли. Не слишком расслабляйтесь при виде «совсем безобидных статуй-гарпий» (некоторые из них оживают и стреляют в вас молниями). Идите направо все дальше и дальше до тупика с камнем. Прочтите надпись на камне и возвращайтесь к пройденной вами колонне без отражения в воде. Подойдите к этой колонне вплотную и нажмите й. Затем, встав так, чтобы колонна вас закрыла собой, нажмите к и прыжок, и вы войдете в канализацию.

Вы падаете вниз в комнату со входом в другое помещение. Вход на этом уровне представляет собой отверстие в стене (далее для удобства оно будет называться дверью). Войдите в него и без опаски падайте в поток воды. Вода вас понесет в первый тоннель. Затем, когда вы выплывете из первого тоннеля, вы должны прыгнуть на противоположный берег, иначе поток воды унесет вас вниз во второй тоннель, который находится под нужным вам берегом. Оказавшись на берегу, прыгните на противоположный берег с помощью двойного прыжка с вашим **котенком**, встаньте под горящий факел и задуйте его с помощью вашего друга (каждый раз, когда

вы правильно выполните задание или найдете нужный предмет, будет раздаваться характерный сигнал-звонок). Далее смело прыгайте в поток и неситесь во второй тоннель. Идите к краю берега и перепрыгивайте пропасть к противоположному берегу, где лежит сундук со **слитком золота**. Прыгайте вниз в несущийся влево поток воды. Если вы не задули (или не смогли задуть) первый факел, то идите направо и проделайте ту же операцию, что описана выше.

Если вы сделали все правильно, идите влево и прыгайте в трубу, ведущую вниз. После того, как вы попали в воду, ведите себя очень осторожно. Как только увидите берег, постарайтесь, прыгая на него, не задеть предмет, плавающий перед ним, иначе будете терять энергию. Идите влево и прыгайте в воду, которая перенесет вас немного выше (собирайте монеты). С помощью своего друга-**котенка** поднимитесь по летающим площадкам выше в самый верхний левый угол-тупичок и войдите в дверь.

Идите дальше, пройдите мимо фонтана, спрыгивайте в следующую пропасть прямо в воду и плывите в тоннель. После того, как вы выпрыгнете из гейзера, идите направо и прыгайте в воду. Смело неситесь по потоку в следующий тоннель. Вынырнув из этого тоннеля, вы сможете открыть сундук с **эликсиром** либо дальше нестись по потоку воды. Если хотите взять **эликсир**, после того как вы выплыли из тоннеля, постарайтесь выпрыгнуть из воды.

Далее, чтобы продолжить свой путь, запрыгивайте назад в воду. Вода вас принесет ко входу в следующие помещения. Задуйте факел, чтобы освободить проход. Перед костром с помощью двойного прыжка с вашим другом запрыгивайте наверх. Зайдите в правую дверь и идите направо и идите дальше. Вскоре вы выйдете к автомату по продаже сердечек, а рядом с ним вход. Восполните недостающие сердца, и затем вы упадете в маленькую комнату с потоком воды, где в верхнем левом углу находится капелька. Если вы хотите ее взять, сразу, как окажетесь в воде, прыгайте влево. После прохождения этой комнаты вас вытолкнет гейзер в следующую. Идите влево и прыгайте в трубу, ведущую вниз. Затем войдите в дверь перед вами. Вы выйдете из этой комнаты и попадете в следующую. Задуйте факел и войдите в нижнюю дверь (слева от факела). Вы упадете в стремительный поток воды. Будьте внимательны! Прыгайте на берег, не вплывая в тоннель. Тогда, запрыгнув на летающую платформу, вы сможете взять в сундуке **ведро** (без него вам не пройти эту миссию).

Если вас засосало в тоннель, и вы не взяли **ведро**, возвращайтесь и возьмите его. Далее с **ведром** спрыгивайте в воду, плывите спокойно, пока вас не вытолкнет гейзер воды. Входите в двери и, наконец, вы дойдете до фонтана, у которого вы уже были. Примените **ведро** возле фонтана и наполните его водой. Далее спрыгивайте вниз и неситесь по воде, пока вас не вытолкнет гейзер. Дойдите до костра рядом с табличкой и потушите его (примените **ведро с водой**), после чего прыгайте вниз. Внизу находятся четыре двери: зайдите в крайнюю правую. Проплыв по тоннелю, выпрыгните к двери справа, войдите в нее, задуйте факел и возвращайтесь.

Прыгайте в воду и плывите в следующий тоннель. Затем, когда вы вынырнули из этого тоннеля, прыгайте на противоположный берег, не касаясь шокирующего предмета. После этого, с помощью двойного прыжка с вашим другом-**котенком**, перепрыгните на следующий берег к фонтану.

Наполните снова **ведро** с водой и прыгайте обратно. Входите в единственную на этом берегу дверь — вы попадете в комнату с факелом. Затушите факел. После этого

прыгайте вниз и идите влево до конца, войдите в эту дверь (не входите в другие двери — только время потратите и, возможно, лишитесь энергии). Упав, вы сможете войти в еще одну дверь.

Как только вы упали сверху, идите направо и потушите костер. Откройте сундук, и вы приобретете несколько **кашелек**. Войдите в дверь внизу, доберитесь до фонтана и снова наполните **ведро** водой. Возвращайтесь на то место, где потушили в последний раз костер. Потушите костер внизу и войдите в дверь перед вами. После этого идите направо, прыгайте в воду (если зацепитесь за одиночную веревку, то откроете сундук и возьмете несколько золотых).

Увидев первую из трех веревок, сразу же цепляйтесь за нее, и так, прыгая с веревки на веревку, вы сможете перебраться на берег. Продолжайте двигаться вправо, перепрыгивая в воде препятствия. После прохождения ряда таких препятствий вы должны спрыгнуть в воду, поток которой унесет вас в еще один гоннель. Как только вы выпрыгнете из этого тоннеля, прыгайте по вертикальным потокам воды влево, и вы выберетесь к выходу из этого водопада. Идите влево и войдите в первую же дверь. Там вы увидите **автомат с сердечками и старца.**

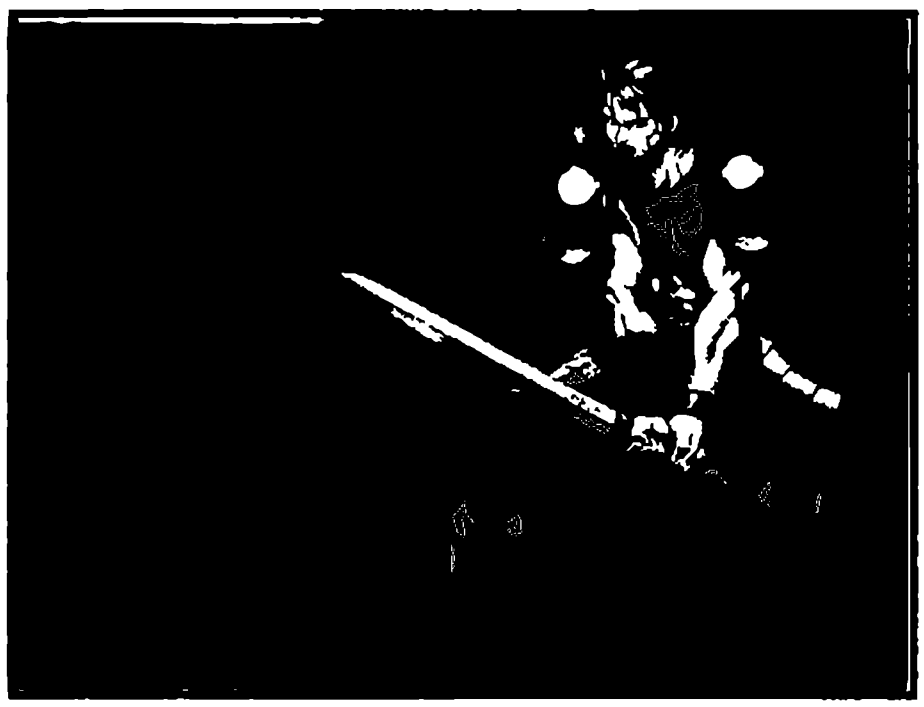
После необходимых действий выходите отсюда и идите налево до пропасти. Прыгайте в нее, и вы сразитесь с **гигантским страусом**. Чтобы победить этого **страуса**, вы должны догонять его и постараться чаще бить мечом, иначе вам придется еще дополнительно сражаться с маленькими зловредными птичками, которые размножаются довольно быстро. Когда вы разделаетесь со **страусом,** справа откроется проход. Пройдя туда, вы увидите пять факелов. Задуйте второй и четвертый, и слева откроется дверь. Входите в нее и идите налево до большой комнаты, наполненной водой. Над поверхностью воды будут летать платформы: прыгая по ним и собирая монетки пробирайтесь в следующие комнаты. Затем прыгайте в воду, и струей воздуха вас пронесет по трубам. Выпрыгните, когда будет возможность (с левого края), и снова прыгайте в воду. Когда вас вынесет в левый тоннель и потянет вниз, жмите й и зовите **котенка (А).**

Выпрыгните влево и потушите факел. Прыгайте обратно, потушите еще один факел и воздух из новой трубы перенесет вас к выходу. Встаньте на **плотик** и зовите **кота**: он дует против движения и двигает плот. Так переберитесь к выходу. Подойдите к трубе и примените **ведро.** Оттуда появится старец: на его вопросы отвечайте «нет», и прыгайте в трубу, к **боссу**. Вначале это будет **синяя гусеница,** с которой очень легко справиться. Затем появится **четырехногое существо**, бить которое нужно только по синим ногам (сзади), пока оно не успело развернуться. После победы вы снова окажетесь в городе.

Продайте в городе **золото** и отоварьтесь в магазинах. Также не забудьте в саду справа приобрести новые **доспехи**. В королевском саду скормите **котенку** еще одно **яблоко**. Зайдите в башню, войдите в дверь, проход в которую освободился, и откройте сундук — там ключ к третьему уровню. Войдите в 3-ю дверь (мир льда) и идите до **пирамиды**. Поговорите со **сфинксом** и зайдите в первую появившуюся дверь в пирамиде. Здесь вы должны найти пять **каменных идолов** и в специальной комнате распо-

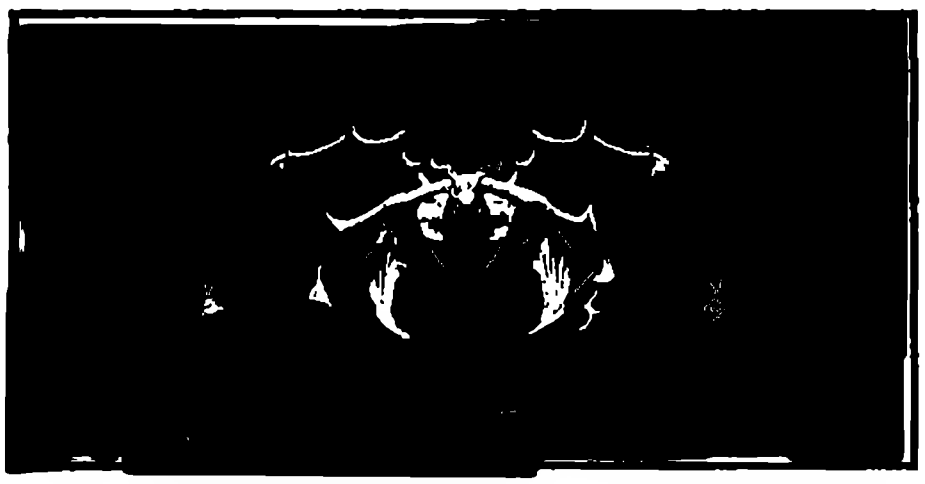
ложить их на полках в определенном порядке. Условно этих идолов можно назвать так: **лев, голубь, ангел, сова и черепаха**. Чтобы войти в любую дверь, каждый раз необходимо набрать один из кодов: красный — **ABCB**, синий — **BAAC**, белый — **CACCCA** и черный — **ACAAAC**.

Сначала идите влево до первой двери, войдите в нее, идите вправо до пропасти, перепрыгните пропасть и откройте сундук, в котором лежит **каменный идол-лев**. Прыгайте в пропасть, пройдите до конца налево и войдите в дверь. Теперь идите вправо до пропасти с подъемником и возьмите в стене направо в сундуке **каменного идола-черепаху,** а в параллельном левом проходе будет лежать **карта**, с помощью которой вам намного легче будет пройти запутанные коридоры пирамиды. Спуститесь на подъемнике и идите влево до двери, а затем вправо до комнаты с пятью полками. Положите **черепаху** на первую, а **льва** — на вторую, возвращайтесь налево к двери, откуда пришли и идите направо. Войдите в дверь и слева поднимитесь на подъемнике. В комнате в сундуке вы найдете **идола-сову**. Упав в пропасть, вы должны попасть в первый проход справа. Пройдя до конца, в сундуке вы возьмете **идола-голубя**. В комнате с полками поставьте **сову** в среднюю нишу, **голубя** в следующую. Выйдя из этой комнаты, дойдите снова до двери с белым кодом, поднимитесь на подъемнике до самого верха и идите влево до двери между двумя вазами со змеями. Войдите в дверь и идите все время направо, мимо подъемника, до еще одной двери, затем налево до конца, и в сундуке вы возьмете последнего **идола-ангела**. Теперь вернитесь в комнату с полками и поставьте **ангела** на свободное место — на пятую полку. Внизу появится дверь, за которой вас ждет босс этого мира. Победить **летающего монстра с топором** не представляет особого труда, если вовремя уворачиваться от голубых шаров, которые он выпускает. Победив **босса**, войдите в появившуюся дверь, и первый мир ледяной **пирамиды** пройден!



Поговорив со **сфинксом**, вы сможете попасть во второй мир. Здесь задача та же — найти и правильно расставить **пять каменных идолов**, но уже в другом порядке: **голубь, ангел, сова, лев, черепаха**. Чтобы отыскать невидимые двери, каждый раз прибегайте к помощи кота: он остановится там, где и находятся эти двери. Исследуйте все коридоры, чтобы не пропустить ни одной двери, так как в сундуках в разных местах, помимо **каменных идолов**, можно найти и другие полезные вещи (**деньги, золото**). Ориентируйтесь по **карте**, и вы без труда пройдете эту миссию (тем более у вас есть опыт прохождения певрвого мира). Комната для **идолов** находится слева от подъемника (в центре верхней части карты). В нижней части карты изображен еще одни подъемник (в форме перевернутой буквы Т), поднявшись на котором и зайдя в невидимую дверь, можно сохранить игру у **старца**. Чтобы войти в висящую в воздухе дверь, слева от нее заморозьте **кота** в кубик-ледышку и используйте кубик в качестве подставки.

Пройдя от подъемника вправо до конца (через комнату с колоннами и надписями на стене), вы должны убить стража с мечом и щитом, и только тогда появится сундук с **идолом-голубем**. Собрав всех идолов, расставьте их в нужном порядке и заходите в появившуюся дверь. У **старца** сохраните игру и пройдите в дверь рядом. Чтобы в следующем помещении попасть в висящую в воздухе дверь, поднимитесь на подъемнике на самый верх, заморозьте кота в кубик-ледышку и столкните куб вниз так, чтобы он упал перед дверью. За дверью вы вновь встретитесь с летающим **монстром** из первого мира, только теперь он вооружен не топором, а булавой. Победив босса, выходите из **пирамиды** и идите к **сфинксу**. Тот задаст вам 10 вопросов. На все надо ответить правильно («да» или «нет»), тогда дверь откроется. Если вы неправильно ответили, идите в левый нижний угол, к воде, льющейся из трубы, нажмите й и снова возвращайтесь к **сфинксу**. Ответить на все вопросы правильно с первого раза вряд ли кому удастся, поэтому здесь необходимо проявить максимум терпения. Вам нужно либо нажимать «да» или «нет» наугад (тогда вы можете делать это до бесконечности), либо постараться зрительно запомнить, на какие иероглифы отвечать «да», а на какие «нет». В конце концов, вы ответите на все вопросы **сфинкса**, и тот милостливо разрешит вам пройти в третий мир ледяной **пирамиды**.



В этом мире **каменных идолов** нужно расставить так: **сова, ангел, черепаха, голубь, лев.** Ориентируясь по карте, заходите во все двери и убивайте всех врагов (некоторые сундуки появляются только после этого). Участки перед каждой дверью покрыты льдом. Когда вы будете скользить по льду, не нажимайте прыжок, а просто скользите. Если же вы нажали на прыжок и упали, то призовите к себе **кота** и отпустите его, тогда вы снова на ногах.

Если не удается задержаться перед дверью, используйте **кота. Кот** вам поможет также растопить ледяные плиты, чтобы освободить проходы в некоторых помещениях.

Раздобыв пять **идолов** и расставив их по порядку, вы встретитесь с **главным боссом пирамиды — ледяным роботом**, победить которого не составляет никого труда. После победы над ним **джинн** снова перенесет вас в город.

Зайдите в крайнее здание справа. Человек в черной шляпе что-то скажет вам, и вмиг существа, летающие повсюду в городе, изменят свой цвет, а музыка станет другой — тревожной. Теперь идите в **замок** к принцессе, где стражники будут нападать на вас, а сама **принцесса** с помощью черного летающего существа уничтожит вашего верного **друга — кота**. После этого вам придется сразиться с воинственной **принцессой**, победить которую не очень легко, но сделать это необходимо. После победы над **принцессой** вы вновь окажетесь в городе, возле статуи идола. В сундуке лежит **ключ — пентаграмма**, который откроет последнюю дверь в **храме**. Вы окажетесь в заоблачном мире. Идите все время вправо и на третьем экране убейте справа тучу (она летает ниже остальных). Появится сундук с **ковром-самолетом**, применив который у края облака, вы доберетесь до **летающего замка**.

Здесь вам часто придется не ходить, а бегать, чтобы успеть проскочить в то или иное место.

Сначала идите налево по коридору. Если в полу имеются ниши, прыгайте в них — вверху ползают очень тяжелые шестеренки. Налево, на высокий уступ, можно запрыгнуть по шестеренке.

Нажмите кнопку и бегите наверх и вправо, пока не закрылась дверь. Бегите направо по коридору, а, так как шестеренки идут парами, пережидайте подольше. Идите вправо до конца и с помощью пружин в стене и в полу доберитесь до **старца**, у которого можно сохранить игру. Поднявшись по канату от **старца**, двигайтесь влево, используя блоки-шестеренки и движущиеся площадки, чтобы подняться наверх. Этот этап требует особой осторожности и внимания, так как нужно точно рассчитать время, чтобы нажать кнопку и успеть проскочить в открывшийся проход. Двигайтесь дальше, открывая двери с шипами и используя движущиеся площадки, до затемненного помещения, где стоят семь маленьких человечков. Зайдя в фигурную дверь, вы вновь встретитесь с этими же людьми. Поговорите с человеком, стоящим в середине, и появится провал в полу, который приведет вас к **монстру**, похожему на гигантскую шляпку мухомора. Бить надо не его, а маленьких монстриков, которых он выпускает. Чудище постепенно будет двигаться и откроет вам проход к **боссу** — своей уменьшенной копии. Этого монстра можно и нужно уничтожить Победив босса, справа в стене возьмите в нескольких сундуках разные полезные предметы.

Пройдите ряд комнат с движущимися площадками и воздуходувами (это также потребует сноровки), и вы попадете к **главному боссу** уровня — **грозовой туче.**

Убив **босса**, возвращайтесь в город. Восполнив энергию у идола, идите во **дворец** к **принцессе**. Чтобы войти в дверь, ответьте «нет» на вопрос стражника. Сразитесь с **принцессой**, правда, ее убить вам не удастся. Как только вы будете повержены, стену проломает... ваш **котенок**, но огромных размеров — почти в пол-экрана (после разговора с **принцессой** нажмите кнопку A, чтобы вызвать котенка). Он освободит **принцессу** от колдовства, и весь мир станет чистым и цветущим. Но главное зло притаилось в недрах земли, под замком. Падайте туда — и последний уровень перед вами! Здесь вам предложат пройти по коридорам, нашпигованным всеми монстрами из игры и боссами.

Победив всех, вы окончательно освободите этот мир от злых сил!

PHANTASY STAR II

ЗВЕЗДА ФАНТАЗИИ II

изготовитель ● Количество игроков 1 ● RPG
Рейтинг ★★★★★★★★☆

Ролевые игры — редкий жанр для приставки «Sega», но «Phantasy Star» — действительно культовое явление в мире RPG. Бесконечный сериал о межзвездных похождениях супергероев сначала заворожил японцев, а потом огромным тиражом выплеснулся на мировой рынок.

Где-то в глубине Галактики Андромеда находится звездная система Алго. Вокруг главной звезды — Алго — вращаются три планеты. Первая из них — Палм, на ней находится правительство этой звездной системы. Правители, высокопоставленные чиновники и великие мыслители, живут в огромных башнях из слоновой кости, вдали от мирской суеты.

Другая планета носит название Мота, ее сравнивают с прекрасным драгоценным камнем. Некогда ее поверхность представляла собой бесплодную пустыню, кишащую муравьиными львами, но стараниями своих жителей бесплодная пустыня превратилась в цветущий сад. На огромных фермах выращивают пищевые культуры, нет недостатка и в воде, орошающей бескрайние поля. Жизнь на Моте прекрасна и легка, люди имеют все, что только можно пожелать, и нет нужды добывать себе пропитание тяжелым изнурительным трудом.

Самая дальняя планета называется Дезо. Про эту темную таинственную планету почти ничего не известно, за исключением того, что ее поверхность покрыта льдом.

Прошла почти тысяча лет с тех пор, как Элис со своими друзьями избавили Алго от порождения сил зла — Лэссиц. С тех пор Алго процветает под управлением гигантского суперкомпьютера, который называется Материнский Мозг. Это чудо техники управляет Башней Климата, Лабораторией Биосистем и множеством других полезных вещей, жизненно необходимых жителям Моты.

Казалось бы, все хорошо, но вашему герою каждую ночь снятся кошмары. Вернее, один и тот же кошмар — маленькая девочка сражается с гигантским злобным демоном, вы находитесь рядом, но ничем не можете ей помочь, вам остается только смотреть, как ребенок сражается за свою жизнь, и вы просыпаетесь в холодном поту.

Ночные кошмары, конечно, не могут не огорчать вас, но времени расстраиваться нет — у вас слишком много работы. Вы работаете в Пасео — столице Моты, служите у Командующего Столицей, в чьи обязанности входит претворять в жизнь планы Материнского Мозга. Он считает, что этот суперкомпьютер не может совершать ошибок, но недавнее нашествие монстров на города Моты наводит на странные размышления. На планете разрастается паника, люди покидают города. Командующий, разумеется, хочет

узнать, что именно породило монстров и как именно с ними бороться. Он посылает вас в Лабораторию Биосистем, там вы должны найти рекордер (некое записывающее устройство). Расшифровка и тщательный анализ записей этого рекордера поможет найти способ победить биомонстров.

Вы возвращаетесь домой, чтобы подготовиться к миссии. Ваша подружка — Ней — очень обеспокоена, она не хочет отпускать вас, но поскольку вы не собираетесь отказываться выполнять приказ начальства, она просит взять вас с собой. Ней — продукт местных биологических экспериментов — получеловек-полуживотное. Такие существа являются изгоями в обществе Алго. Семь месяцев назад вы из жалости взяли ее к себе в дом и с тех пор стали, по сути, ее старшим братом.

Так начинается эта замечательная игра, одна из лучших ролевых игр на Мегадрайв. Кстати, первой части на Мегадрайв нет — она была на восьмибитной Sega Master System. Игра сочетает в себе и прекрасный сюжет, и тщательно продуманный игровой процесс.

Обратите внимание на то, что пятерых из шести спутников, которых вы встретите на пути, можно переименовать — присвоить те имена, которые вам нравятся. Но в нашем описании мы сохранили те имена, которые даны по умолчанию. Главного героя, которого по умолчанию зовут Рольф, тоже можно назвать по-своему. А вот Ней переименовать нельзя, очевидно, разработчикам игры очень понравилось это имя.

Управление и меню

✥ — направление движения.
A — исследовать местность.
B — отменить.
C — просмотреть показатели персонажей, подтвердить.

Нажав на C, вы увидите пять кнопок:

Item — снаряжение. Выберите персонажа и проверьте, какие вещи у него есть. Нажав на соответствующий предмет, вы сможете его применить (Use), передать другому члену отряда (Giv) и выбросить (Tos).

State — уровень. Нажав на еще одну кнопку State, вы видите панели с жизненными пунктами (HP), пунктами применения техник (TP), уровнем и именем персонажа. Первая цифра — показатели на данный момент, вторая — максимально возможное число. Нажав Order, вы можете поменять спутников местами.

Tech — применение техник. Так в мире звезды Алго называется то, что мы бы назвали магией. Вам сразу покажут, сколько жизненных и технических пунктов у каждого персонажа. Выберите героя и нажмите на название нужной вам техники. Естественно, пунктов техники убавится.

Strng — показатели героя. На нижней правой палетке вы увидите, какое снаряжение надето на какие части тела, на верхней левой — имя, уровень и накопленный опыт, на

правой верхней жизненные и технические пункты, на правой нижней — параметры, традиционные для ролевых игр:

Strnght — сила
Mental — психическая сила
Agility — ловкость
Luck — удача
Dextrty — стойкость
Attack — атака
Defense — защита
Eqp — экипировка. Те же показатели, расположенные несколько в другом порядке. Будьте осторожны, в этой опции очень просто выбросить что-нибудь из одежды.

В бою

В нижней части экрана есть две кнопки. Нажимая на верхнюю (Fght), вы посылаете персонажа в атаку, нажав нижнюю (Stgy), выбираете еще из двух возможностей. Ordr — курсором выбрать иконку персонажа и отдать приказ атаковать, применить технику, применить снаряжение, воспользоваться артефактом. Run — сбежать с поля боя.

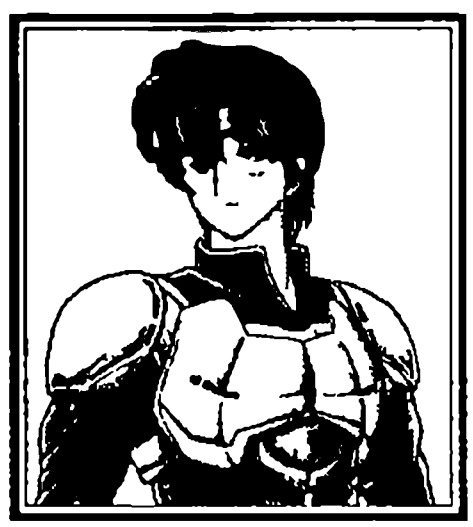
Герои игры

В начале 90-х годов в Японии был выпущен модем для Sega Megadrive и существовала служба поддержки для этого устройства, которая в основном распространяла текстовые ролевые игры на японском языке (за пределами Японии модем для Sega не продавался).

Среди этих игр были и восемь игр, посвященных героям Phantasy Star II. В них рассказывалось о том, что происходило с героями игры до начала действия основной игры. Потом эти игры были изданы на Sega CD, но в нашей стране Sega CD особой популярностью никогда не пользовалась, а уж тем более не пользовались популярностью текстовые игры на японском языке.

Но, тем не менее, благодаря этим играм мы можем узнать более подробные биографии героев игры.

Рольф



Родом с Палмы, в 10 лет остался сиротой — родители погибли во время катастрофы космического корабля. Как раз после этой катастрофы Материнский Мозг наложил запрет на все космические полеты, за исключением тех, которые проходят под его непосредственным контролем.

Воспитание получил в интернате на Моте. После окончания академии два года служил в Службе Безопасности. А из текстовой игры, посвященной Рольфу, можно узнать о том, что биомонст-

ры существовали и до катастрофы в Лаборатории Биосистем. И сражаясь с ними, Рольф и приобрел навыки, которые так пригодились ему в основной игре.

Ней

Ней появилась на свет в результате эксперимента, проводимого в Лаборатории Биосистем — ученые пытались совместить клетки человека и животного. Во время катастрофы, случившейся в Лаборатории, ей удалось сбежать. Семь месяцев назад она была еще беззащитным ребенком и от расправы напуганных нашествием биомонстров людей ее спас Рольф. Он взял ее к себе в дом и воспитывал как младшую сестру.

Поскольку Ней не человек, ей удалось за семь месяцев стремительно повзрослеть (такой вот у нее метаболизм) и ныне, не взирая на свой юный возраст (Ней на 20 лет моложе Рольфа), она уже взрослая девушка и весьма неплохой боец.

Ней быстрее других персонажей набирает очки опыта, зато она быстро утомляется и не может носить тяжелых доспехов.

Из текстовой игры можно узнать, что до Рольфа ее пыталась удочерить еще одна семья, но кончилось эта попытка не слишком удачно — семью вырезали бандиты.

Рудо

Монстры убили жену и дочь Рудо, так что нет ничего удивительно в том, что он живет местью. Своим призванием он избрал охоту на биомонстров. Как бойцу ему просто нет равных — он с легкостью носит самые тяжелые доспехи, играючи управляется с самым тяжелым оружием — например, с разного рода пушками, один выстрел из которых укладывает сразу несколько рядовых врагов.

Правда, техниками — местной разновидностью магии — Рудо почти не владеет, а с другой стороны — зачем они ему сдались.

Эми

Эми успела окончить мединститут как раз к началу событий игры. И без работы она, как легко догадаться, не останется. Вот только лечить ей придется не насморк и не прочие банальные болезни, а раны, полученные в боях с монстрами.

В искусстве врачевания у нее просто нет конкурентов. Правда, научившись врачевать, она так и не научилась убивать — боец из нее никудышный. Из оружия она может пользоваться только парализатором, да и тот не всегда срабатывает.

В текстовой игре описывается ее путешествие в соседний город, где после очередного нападения монстров скопилось много тяжелораненых. По дороге к этому городу она сама чуть не стала добычей монстров.

Хью

Это биолог, специалист по монстрам. Он почти не умеет сражаться, совсем не умеет лечить раны, зато владеет специальными техниками, которые позволяют наносить повреждения монстрам.

В текстовой игре Хью проводит расследование — вместе со своей подружкой пытается понять, откуда взялись монстры в подвалах его родного университета.

Кейн

Кейн — недоучившийся инженер. Чинить технику он не умеет, зато умеет прекрасно ее ломать. Казалось бы, зачем нужен такой персонаж — вдруг сломает что-нибудь полезное?

Но тем не менее без Кейна вам просто не обойтись — кто как не он умеет выводить из строя роботов, которые станут вашей настоящей головной болью где-то с середины игры.

В текстовой игре Кейн защищает свой дом, где он живет в полном одиночестве, от набегов роботов, которыми управляет Материнский Мозг.

Анна

Анна в свое время работала на Службу Безопасности и прекрасно справлялась со свой работой. Она является одним из самых сильных бойцов в игре, к тому же владеет самым эффективным в игре оружием.

По каким-то причинам (наверняка личным, но точно об этом ничего не известно) она смертельно ненавидит бандитов и убивает их при первом же удобном случае.

В текстовой игре она охотится за очередной бандой, кравшей некий важный документ, предоставленный Материнским Мозгом.

Шир

Шир родилась в очень богатой семье. К жизни она относится весьма легкомысленно, ее интересуют только острые впечатления. А какую массу острых впечатлений можно получить совершая кражи, скажем, в магазинах! Поэтому нет ничего удивительно в том, что Шир стала воровкой. И не просто воровкой, а воровкой с большой буквы — настоящим мастером в своем ремесле.

С ее помощью вы сможете бесплатно раздобыть массу дорогих и полезных вещей. Правда, после совершения кражи Шир исчезает и появляется у вас дома — следовательно, за ней приходится возвращаться. Если в Пасео — городе, в котором живет

ваш герой — возвращения домой не слишком утомительны, то в отдаленных городах, они начинают утомлять.

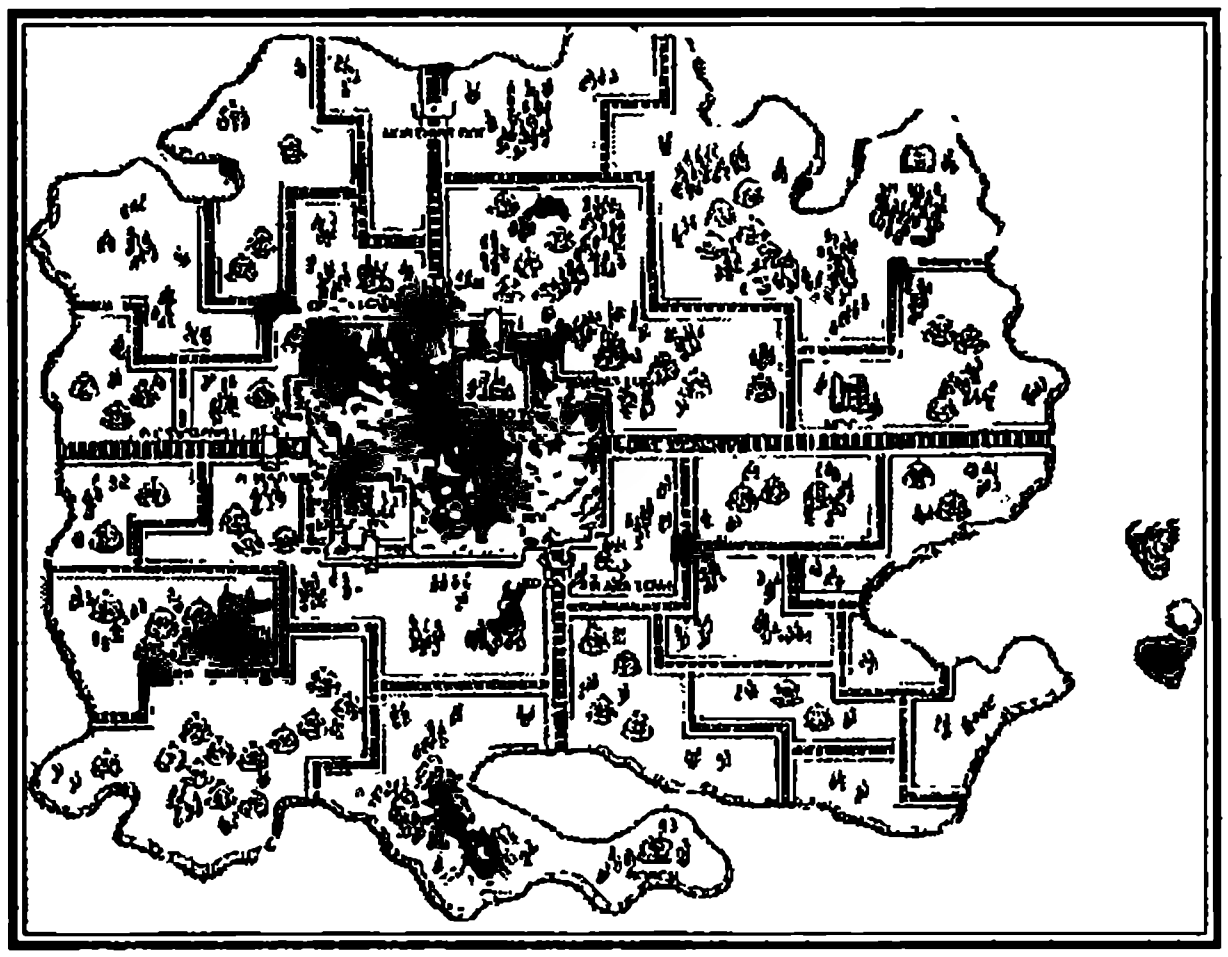
В текстовой игре Шир пытается украсть шедевр местного искусства со странным названием Опа-Опа, рыночная стоимость которого составляет ни много ни мало — миллиард месет.

Полное прохождение

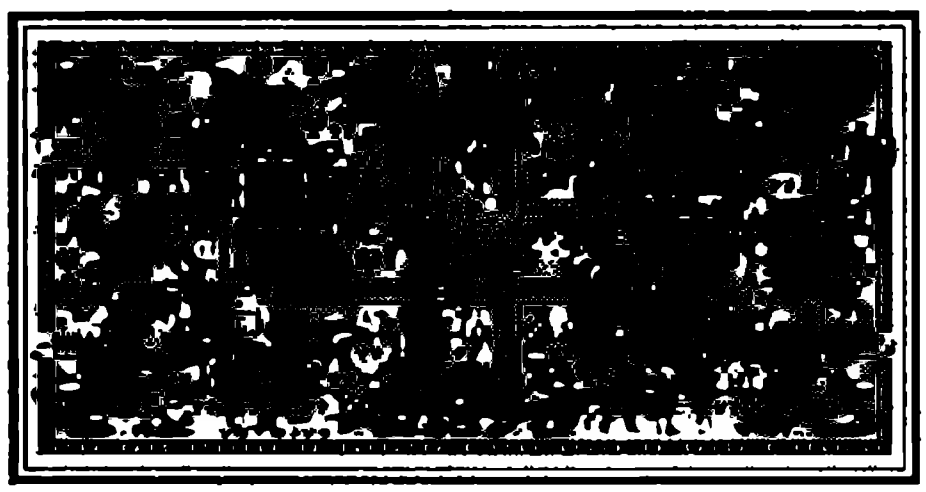
Фаза I. Биомонстры

Пасео

Итак, вы с Ней выходите из дома. Для начала побродите по улицам Пасео, чтобы изучить окрестности. В Пасео из заслуживающих внимания объектов есть магазин инструментов, оружейный магазин, магазин доспехов, станция телепортации, больница, лаборатория по производству клонов. Но такие объекты встречаются и за пределами Пасео, но в Пасео есть два здания, которые есть только в этом городе — это, в первую очередь, ваш дом (действительно, было бы странно, если бы у вас было по дому в каждом уголке планеты) и Центральная башня.



Разумеется, город и его окрестности отнюдь не безлюдны — вокруг полно прохожих. Вы можете поболтать с каждым из них. Значительная часть того, что они говорят, не представляет никакого практического интереса. Но все же вы можете узнать от горожан и полезную информацию. Прохожие расскажут вам следующее:



— некий мерзавец по имени Дарум грабит и убивает людей на Северном мосту;

— лаборатория биосистем находится на другой стороне озера;

— вы можете сделать несколько копий своего тела в лаборатории клонирования, если у вас есть на это деньги;

— в ближайшие дни не ожидается дождей и озеро может пересохнуть;

— биолаборатория — источник процветания Моты.

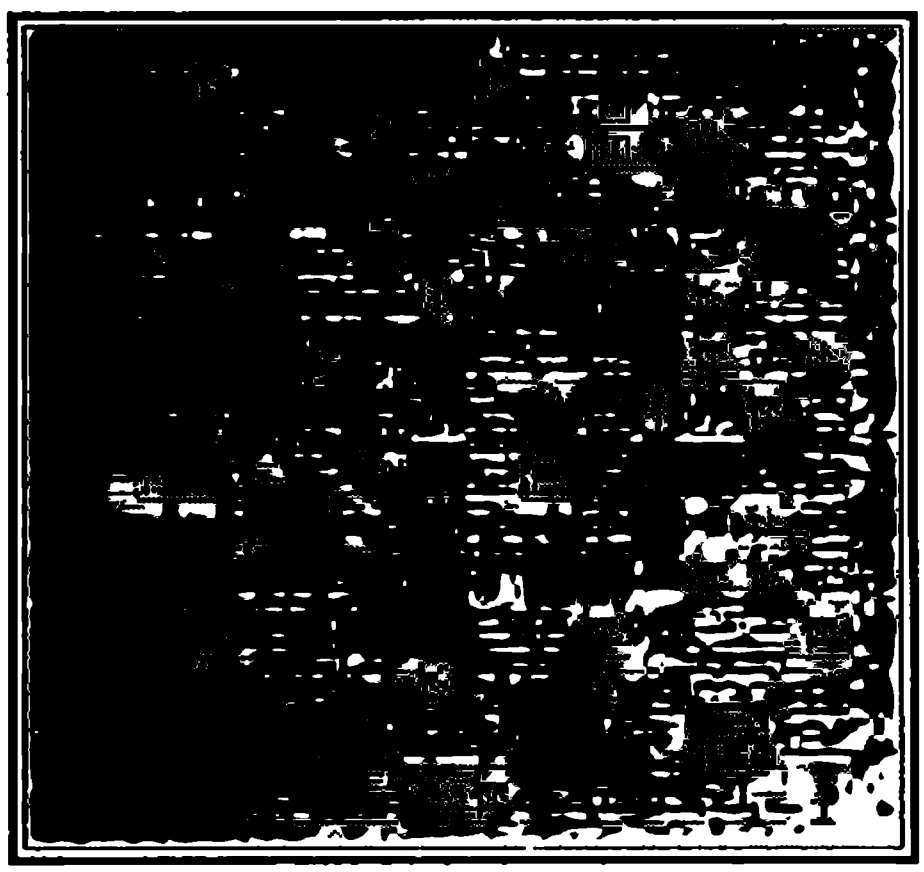
Обратите внимание на женщину, которая скажет, что ей нравится Пасео тем, что в нем все тихо и мирно, и она собирается переехать в Пасео из Аримы. Запомните ее и отправляйтесь в Центральную Башню, в которой находится и библиотека.

Библиотека представляет собой набор файлов с информацией, поищите среди них все, что относится к Материнскому Мозгу, Лаборатории Биосистем и истории Моты. Обратите внимание на то, что ни в одном из файлов нет информации о том, когда и кем создан Материнский Мозг и где он вообще находится. А также обратите внимание на то, что в Лаборатории Биосистем произошел какой-то загадочный несчастный случай два года назад.

Теперь идите в Оружейный Магазин. Купите два стальных бруска для Ней. Благодаря этим брускам Ней сможет атаковать дважды за один ход.

Бой в этой игре имеет такую особенность, как «непрерывное сражение» — по окончании первого хода второй ход начинается автоматически и все персонажи продолжают совершать те же действия, которые они совершали на первом ходу. Если вы хотите заставить персонажа на следующем ходу делать что-нибудь другое, вы должны нажать на любую клавишу джойстика перед самым концом хода.

Арима



Пора действовать! Используйте Карту Моты, с помощью которой вы можете перемещаться по миру, и выберите город Арима.

Увы, Арима разрушена. На город напала банда каких-то мерзавцев и повзрывала большинство домов с помощью динамита. Множество мужчин были убиты, а множество женщин похищены. В руинах Аримы осталось лишь несколько человек.

Поговорите с ними, и вы узнаете следующее: бандиты всегда приходят с востока, их логово находится в городе Шуре, свои ценности они держат в запертых контейнерах и, наконец, самое плохое известие — динамит у них еще не кончился, осталось как минимум две динамитных шашки. Если их не отнять у негодяев, они взорвут еще какой-нибудь небольшой городок. А самой важной новостью является то, что Дарум вовсе не плохой человек, он стал жестоким из-за того, что какие-то ублюдки похитили его дочь Тею.

Возвращайтесь обратно в Пасео и подлечитесь в Госпитале, если вы уже успели где-то получить раны. В этой игре Госпиталь является единственным местом, где вы можете поправить здоровье. В столице лечение стоит дешево — всего 8 месет за каждого персонажа, а вот в других городах, в которые вы попадете, плата за лечение несравнимо выше.

Возвращайтесь домой. Дома вас ждет гость — солдат Рудо, переучившийся на охотника на биомонстров. Разумеется, он хочет, чтобы вы взяли его с собой. Рудо не владе-

ет какими-то запредельными способами боя, нет, он просто умеет пользоваться тяжелым оружием, которым не может пользоваться никто, кроме него.

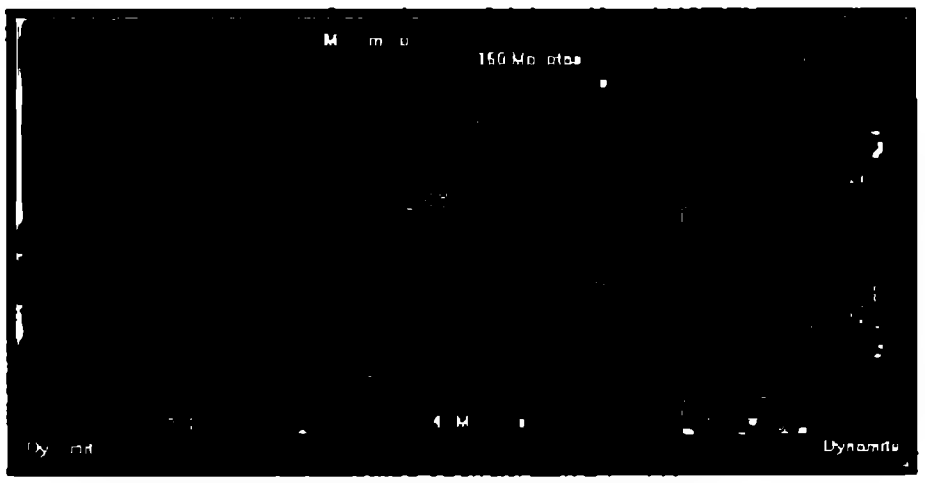
В начале игры у него есть Fibercoat, Headgear, Bow Gun и Boots.

Решайте, стоит ли вам переименовать Рубо, а также стоит ли его включать в команду. На наш взгляд — стоит. Используйте меню Команд и сделайте так, чтобы Рубо стоял впереди, прикрывая прочих членов команды. У Рубо намного больше очков жизни и он лучше защищен, нежели Рольф, к тому же у него сильнее атака.

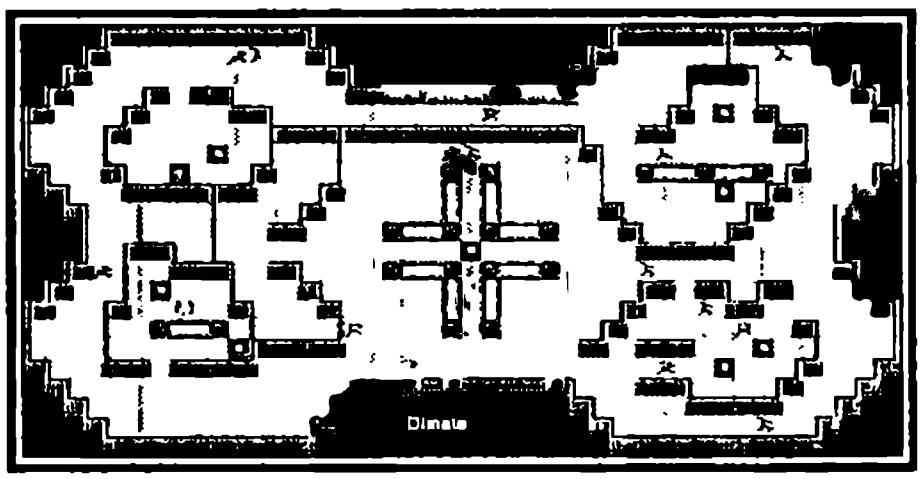
Теперь можно начать охоту на биомонстров, чтобы подзаработать очков опыта и наличных денег. Монстры в окрестностях Пасео не слишком сильны, но и ваша команда еще не набралась силы и опыта. Так что не отдаляйтесь от города до тех пор, пока у вас не появится возможность нести с собой медикаменты. Накопив немного денег, вы сможете купить второй нож для Рольфа и он тоже сможет делать по две атаки за один ход. Когда каждый член команды достигнет как минимум 5-го уровня, можете отправляться в Шуре.

Шуре

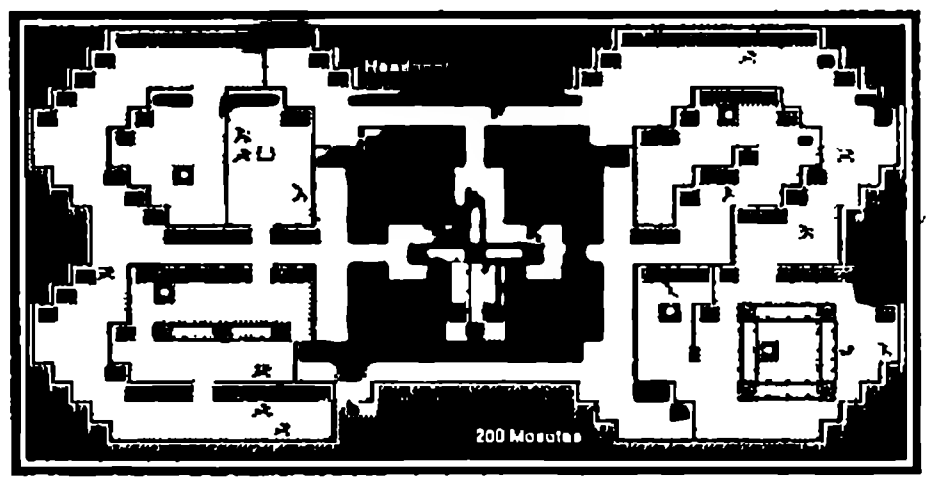
Монстры в Шуре уже более сильны и вам придется позаботится о правильной экипировке. Запаситесь такими вещами, как Monomate и Dimate, а также купите Escapipe и Telepipe. Как только появится такая возможность, купите в Ариме дробовик для Рудо.



Используйте карту Моты, чтобы оказаться в здании Шуре. Подземелья в этой игре очень труднопроходимы из-за из своей запутанности. Крайне маловероятно, что у вас есть фирменный картридж с инструкцией, а жаль — в этой инструкции приведены карты всех подземелий. Наиболее удобно перемещаться по подземельям, спускаясь вверх или вниз по специальным трубам.

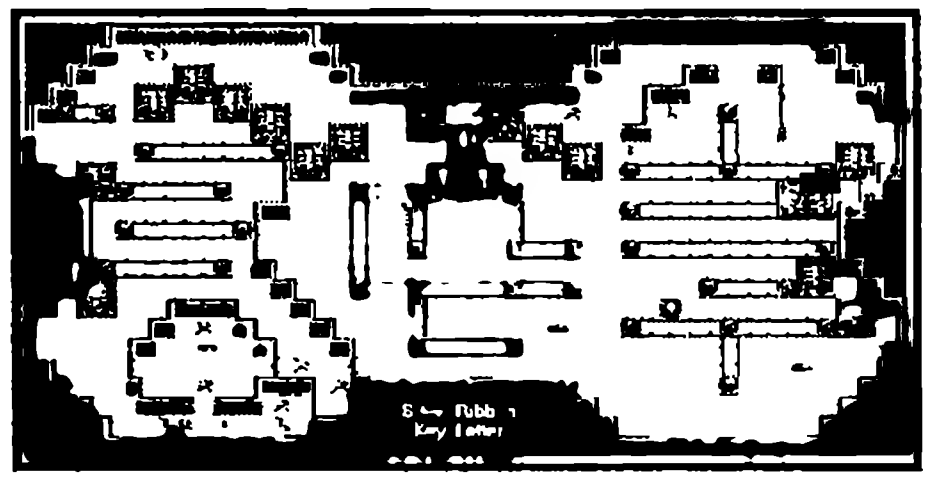


В Шуре вам нужно достичь 4-го уровня здания. По пути к этому уровню вы сможете найти немного денег, Extra Dimate и шлем для Рольфа. Все это полезное добро лежит в открытых контейнерах. На 4-ом уровне вы найдете контейнер, в котором лежит Серебряная лента для Ней. Кроме того, здесь в изобилии валяются трупы бандитов, по всей видимости, растерзанных биомонстрами. На одном из тел, валяющемся в юго-западной части уровня, вы найдете письмо и Небольшой Ключ.



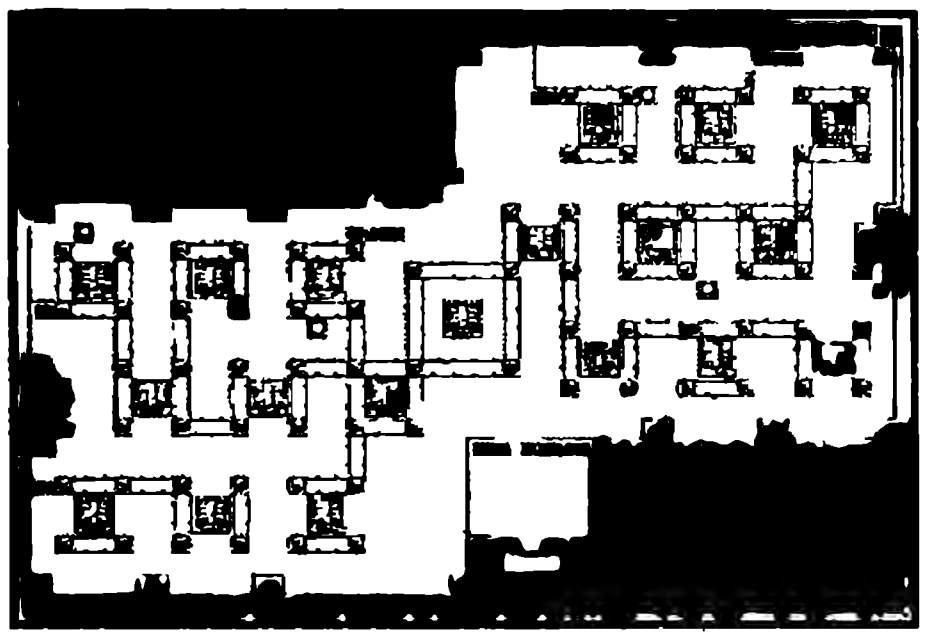
Письмо, очевидно, является копией требования выкупа за дочку Дарума, которая содержится в башне Нидо. Сумма выкупа весь-

ма велика — 50 тысяч месет. Очевидно, для того, чтобы набрать такую огромную сумму денег, Дарум и занялся разбоем. Что не сделаешь для того, чтобы спасти любимую дочь.



Найденный ключ позволит вам открыть четыре контейнера, найденные на уровне 1. Там вы обнаружите деньги, Extra Monomate и две динамитные шашки. Используйте escapipe, чтобы выбраться из Шуре, а затем примените telepipe, чтобы вернуться в Пасео. Положите Небольшой Ключ в Камеру Хранения в Центральной Башне, он вам не понадобится до самого конца игры.

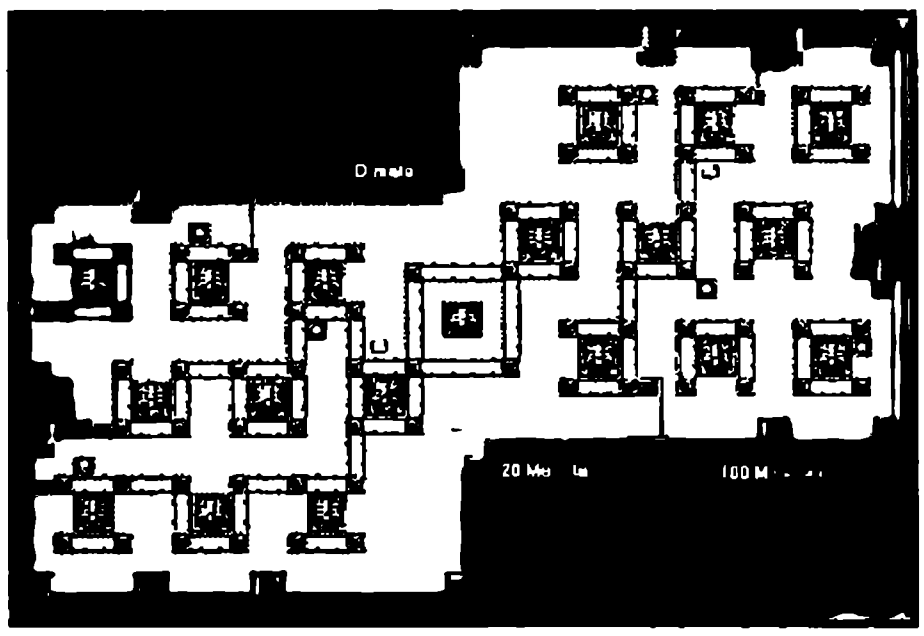
Башня Нидо



Прежде чем отправляться в Нидо, надо сначала снова поохотиться на монстров — набраться еще немного опыта и накопить денег Ваши персонажи должны достичь 8 или 9 уровня, а денег должно хватить на следующие вещи для Рольфа — Меч (за 1200 месет, продается в Ариме) и Fibercoat (за 300 месет, продается в Пасео). И если вы еще не купили дробовик для Рубо, не забудьте сделать это. — он ему скоро понадобится.

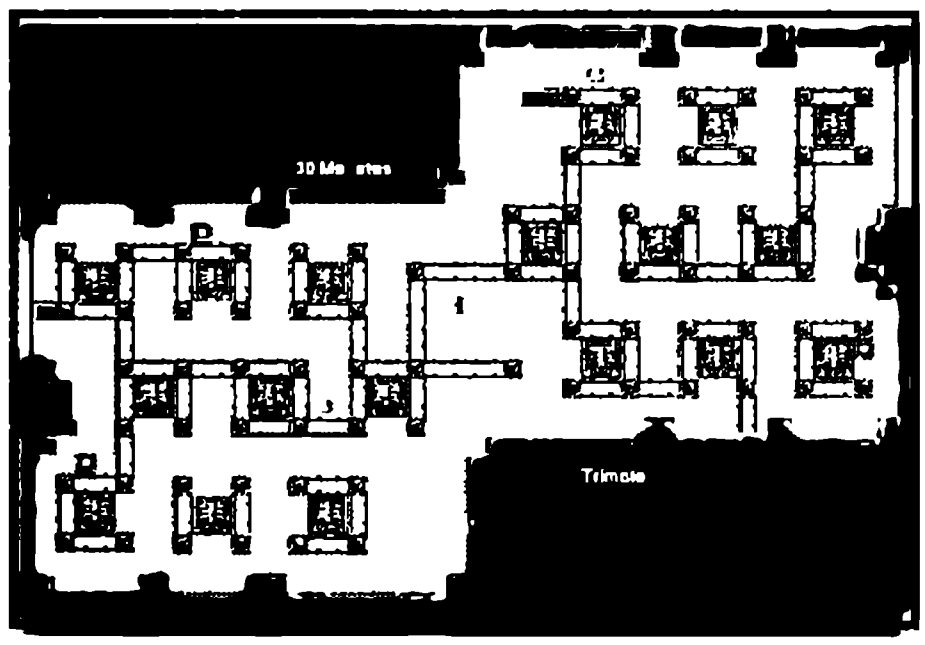
Чтобы войти в Башню Нидо, вам придется использовать динамит, а поскольку эта башня находится далеко от города, не забудьте взять escapipe и telepipe. Будьте готовы к встрече с такими монстрами, как Waspy и Buzzer.

В Башне Нидо вы найдете еще немного денег, а также Dimate и Trimate. Проходя через третий уровень башни, будьте предельно внимательны — вы можете попасть в засаду, устроенную двумя Бластерами (а монстры, нападающие из засады, атакуют первыми, что вполне естественно), а эти мерзавцы вполне могут перебить всю вашу команду. Если вы наткнулись на компанию, состоящую из Бластера и двух Вортексов, в первую очередь атакуйте Бластера, с остальными разберетесь позже. К счастью, такие смертоносные твари, как Бластеры, попадутся вам только на третьем уровне башни.



Вам придется неоднократно перебираться с уровня на уровень, пока вы не найдете центр Третьего уровня, где вас дожидается Тейт — дочка Дарума. Когда вы найдете ее, покажите ей письмо. Она, разумеется, будет напугана и попросит вас отвести ее к отцу на Северный Мост. Но Дарум уже зарекомендовал себя как грабитель и убийца, его мно-

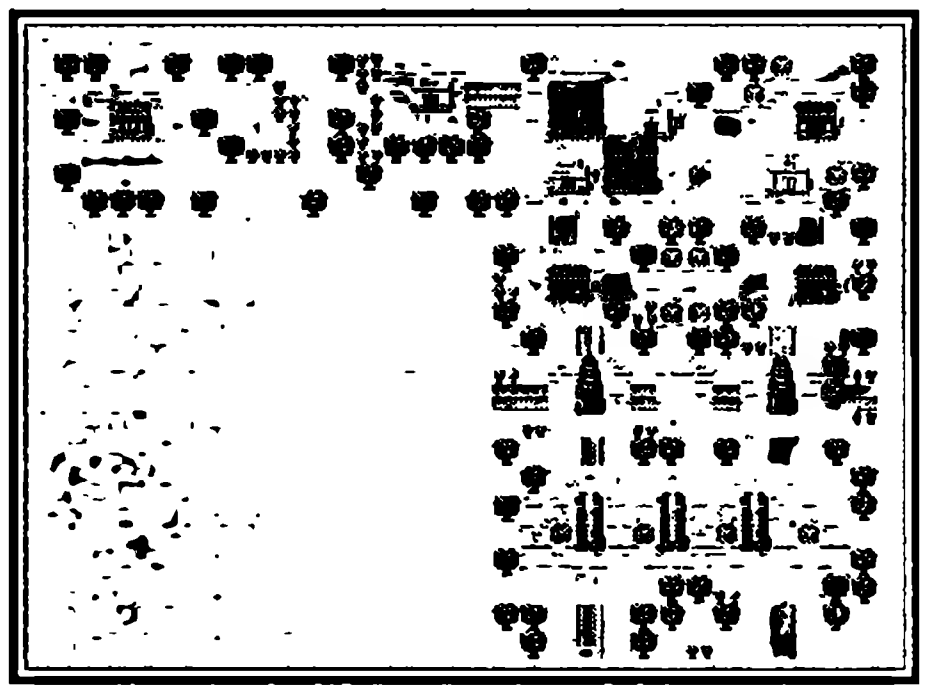
гие ненавидят и быть его дочкой стало опасно. Поэтому вам придется уговорить ее скрыть лицо чем-то вроде паранджи.



Сразу же после обнаружения Тейт используйте escapipe и telepipe, чтобы выбраться из башни и вернуться в Пасео. Сразу же сходите в Госпиталь, чтобы залечить раны, затем идите на Северный Мост. А если вам нужен настоящий прикол, попытайтесь продать Тейт в Магазине Инструментов.

На Мосту вы станете свидетелем жуткой драмы: завидев отца, Тейт побежит к нему, но забудет при этом открыть лицо. Дарум не узнает ее и попытается ограбить. Когда она откажется отдавать имеющиеся у нее деньги, Дарум в гневе убьет ее. А когда до него дойдет, кого он только что прикончил, он впадет в отчаяние и покончит с собой.

Опута



После этой трагедии вы сможете перейти на другую сторону моста и отправиться в город Опута. Там в Оружейном Магазине вы сможете купить Керамические Бруски для Ней за 1200 месет каждый, а также в Магазине Доспехов купить Fibergear cap для Рольфа и Рубо за 430 месет.

В Опуте вы также сможете изучить технику музицирования, но пока можете этого не делать — у вас еще будет время заняться этим. Но если вам все ж таки хочется стать музыкантом, попросите Уствестия поиграть для вас просто так. При помощи клавиш Вверх и Вниз вы выбираете мелодию, при помощи клавиши C вы можете послушать ее. Когда вам наскучит это занятие, вы можете прервать его, нажав на клавишу B. Число мелодий, которые сыграет Уствестия, зависит от того, какую часть игрового мира вы обследовали — ведь мелодии являются звуковым сопровождением в различных локациях игры. Если вы не были в той или иной локации, то вы не услышите и звучащей там мелодии.

Жители Опуты сообщат вам следующее: Лаборатория Биосистем находится на юге, Материнский Мозг контролирует лабораторию, что-то важное происходит в подвале лаборатории, однако спуститься в подвал можно только через дыру в полу одного из уровней лаборатории, в лаборатории вывели растения, которым для того, чтобы расти почти не требуются дожди, созданный там Звездный Туман залечивает раны, а Лунная Роса лечит душу.

Возвращайтесь в Пасео с помощью станции телепортирования и идите домой. А там вас ждет еще один гость, вернее, гостья, которая хочет быть членом вашей команды. Ее зовут Эми, она доктор, в совершенстве владеющая медицинской техникой. Как

боец она почти никуда не годится, зато умеет быстро лечить раны — неоценимый навык. В момент, когда она присоединится к вам, у нее Углеродный Скафандр, Скальпель и Ботинки.

Лаборатория Биосистем

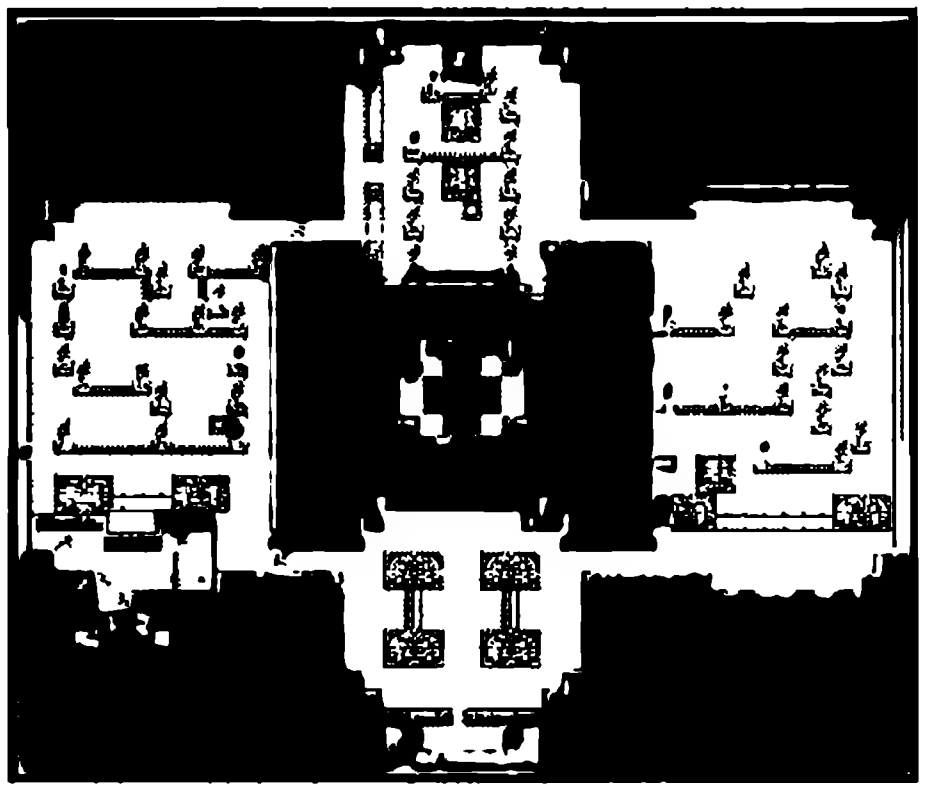
Решите, стоит ли давать новое имя Эми, а затем снова отправляйтесь на охоту на монстров, чтобы позволить новому члену команды набраться опыта, а заодно и подзаработать денег на ее экипировку. В Опуте купите для нее Fibercape, Fibergear и Silentshot. Постарайтесь, чтобы она как можно быстрее набрала 6-ой уровень (а еще лучше — 8-ой, но это в том случае, если у вас вагон терпения и вы никуда не торопитесь).

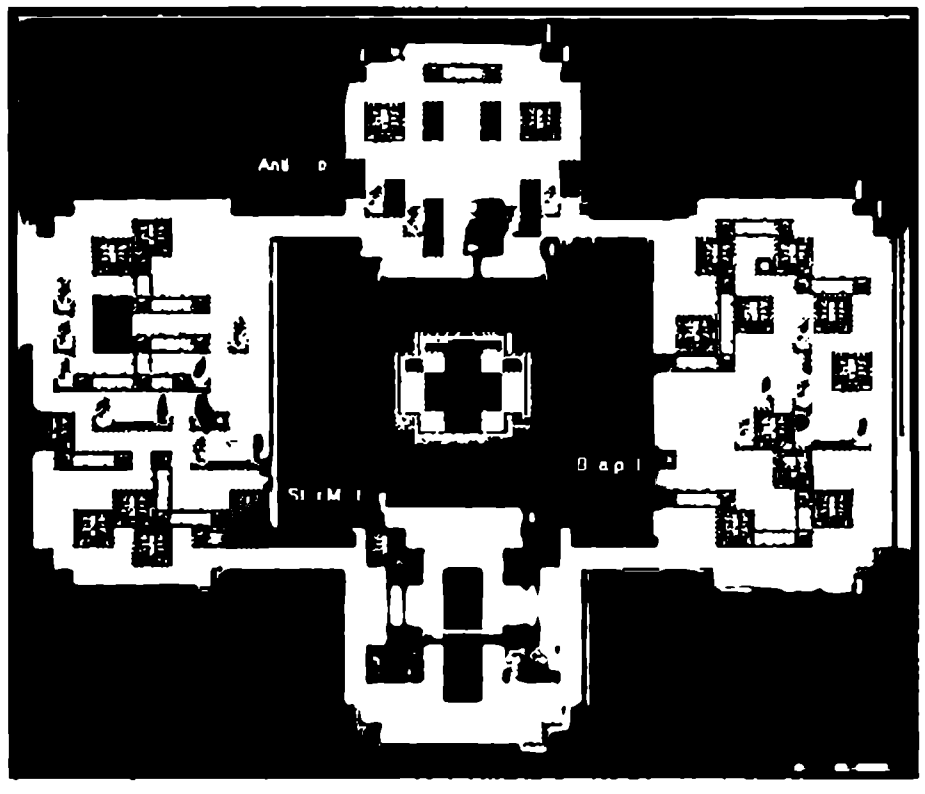
После чего можете смело отправляться в Лабораторию Биосистем. Прежде чем входить туда, поохотьтесь на монстров, блуждающих в окрестностях Лаборатории, чтобы еще больше поднять уровни членов команды. Если вы запасетесь терпением, вы можете «докачать» Эми аж до 9-го уровня, тогда она сможет применять технику Sar, которая весьма вам пригодится в трудных ситуациях. Во время боя Эми лучше держать где-нибудь сзади, чтобы остальные члены команды ее прикрывали, — помните, боец она никудышный.

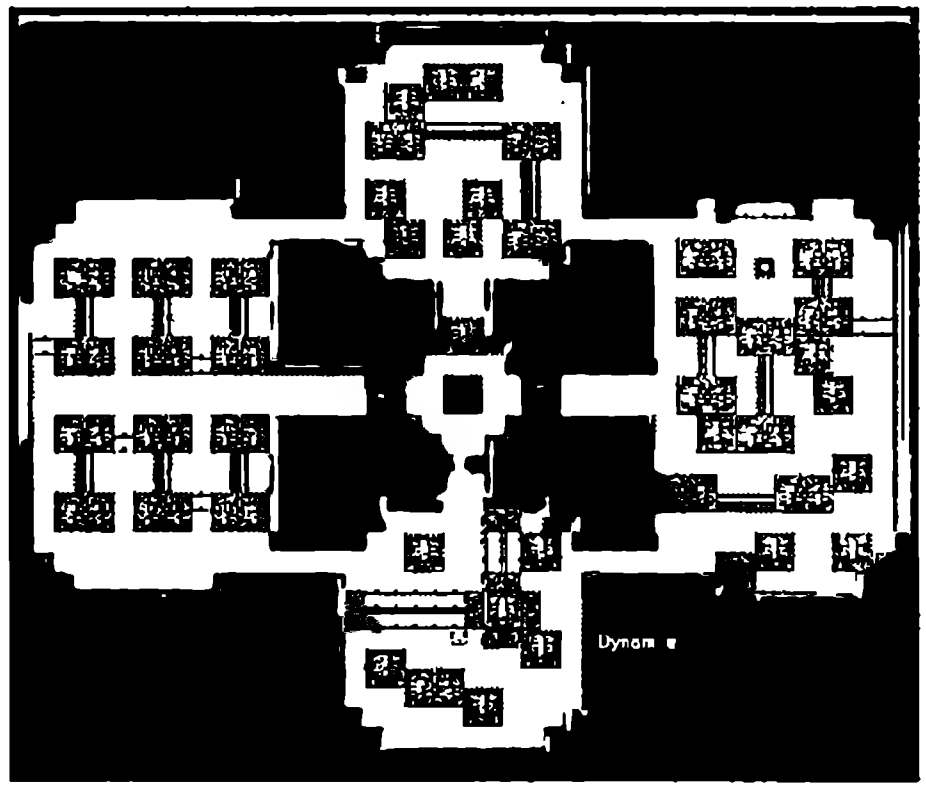
Деревья и фермы не дают пройти от Опуты к Лаборатории напрямую, так что вам придется долго блуждать среди речных притоков. Чтобы не заблудиться (а заблудиться здесь проще простого), используйте карту Моты.

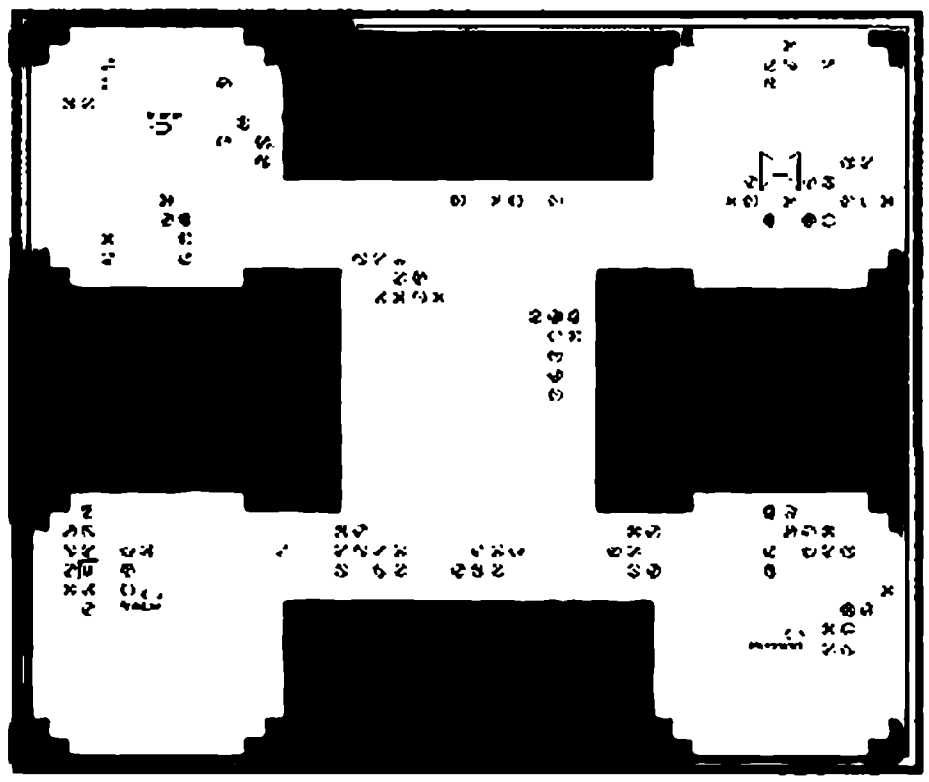
Когда вы доберетесь до Лаборатории, вам опять придется использовать динамитную шашку, чтобы пробраться внутрь. Лаборатория состоит всего из трех уровней-этажей, не считая подвала. Но хоть Лаборатория и невелика по своим размерам, разного рода монстров в ней более чем хватает — вас ждут встречи с Pinchant, Mushroom, Stinger, Kite Dragon и Insecta. Кроме того, вы снова встретитесь с Бластерами.

На втором уровне вы сможете отыскать Скальпель, Противоядие и Звездный Туман.









Звездный Туман восстанавливает очки жизни у каждого из персонажей до максимальных значений, но не стоит использовать такую полезную вещь при первом попавшемся случае — подождите, пока положение станет по-настоящему критическим. На третьем уровне вы найдете еще одну динамитную шашку. Пройдите через весь этот уровень, пока не найдете еще одну дверь, открыть которую можно только с помощью динамита. За этой дверью вы найдете дырку, ведущую в подвал.

Подвал Лаборатории не слишком уютное место хотя бы по той причине, что пол в подвале кое-где находится под током высокого напряжения. Стоит любому персонажу наступить на оранжевую плитку, и он получает удар током, а вся команда получает повреждения.

Держитесь восточной стены проходов, ведущих с запада на восток, таким образом вы сможете долго не наступать на оранжевые плитки. В контейнерах вы обнаружите Trimate, Противоядие и Выстрел Ядом. В северо-восточной части уровня вы найдете устройство, напоминающее компьютер, со всех сторон окруженное оранжевыми плитками.

Встаньте прямо перед этим устройством и нажмите на клавишу A. Вы нашли записывающее устройство Лаборатории Биосистем. Как только эта штуковина окажется в вашем распоряжении, используйте Escapipe и Telepipe, чтобы сначала выбраться из башни, а затем вернуться В Пасео.

Расшифровка Записей на записывающем устройстве

Подлечитесь в госпитале, а затем идите в Центральную Башню, чтобы вручить записывающее устройство Командующему. Командующий похвалит вас за прекрасно выполненную работу. А затем он выскажет весьма любопытную мысль — с тех пор, как Материнский Мозг взял на себя заботу об окружающей среде Моты, ее жители превратились в слабые и ничем не интересующиеся создания. Об этом высказывании начальника вы вспомните в самом конце игры.

Командующий отправит вас повидаться с Библиотекаршей, которая сейчас заканчивает расшифровку записей устройства, которое вы принесли. Она расскажет вам о том, что катастрофа в Лаборатории произошла два года назад из-за перегрузок в энергосетях — внезапно в энергосеть Лаборатории поступило огромное количество энергии от Климатрола (системы управления климатом). В итоге, одно из создаваемых в лаборатории существ превратилось в форму жизни, которая вообще не может существовать в природе. Остальные формы жизни — вполне естественные — были брошены на произвол судьбы. Библиотекарша точно проследила, откуда произошла утечка энергии и посылает вас в это место, чтобы вы выяснили, что именно послужило ее причиной. Кроме того, она дает вам Трубу-Ключ, с помощью которого вы сможете пересечь Западный Мост.

Надеемся, вы еще не успели использовать Звездный Туман. Если он у вас еще есть, сдайте его на всякий случай в Камеру Хранения в Центральной Башне — потом он вам еще пригодится.

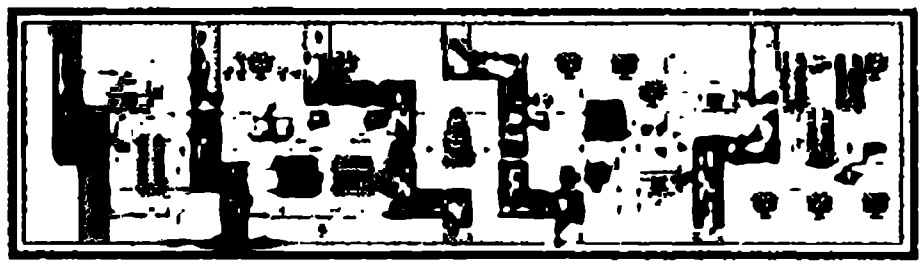
Возвращайтесь домой, там вас как раз дожидается новый гость. Его зовут Хью — он биолог, прекрасно владеющий техникой нанесения ран, выведения из строя и полного уничтожения враждебных биомонстров. Хью, конечно, весьма интересный, но не слишком полезный персонаж, за всю оставшуюся игру вы можете ни разу не воспользоваться его услугами. В тот момент, когда он присоединяется к вашей команде, у него есть Углеродный Скафандр, Скальпель и Ботинки.

Решите, давать ли Хью новое имя и вообще, стоит ли брать его с собой. Если вы решили, что специалист по монстрам вам не помешает, идите на новую охоту на монстров, чтобы дать новому члену команды набраться опыта. А также не забудьте купить для него Fibercoat, Fibergear и Керамический нож. Если у вас есть Выстрел Ядом и Скальпель, которые вы взяли в лаборатории, Хью сможет использовать их.

Когда вы попадете на мост над Западной Рекой, используйте Трубу-Ключ и дверь автоматически отроется. Вам не придется использовать Трубу-Ключ второй раз — дверь так и останется открытой. Зема — первый город, который вы посетите во Второй Фазе игры: вам придется разыскивать Башню Климатрол. А вы уверены, что прочитали про Климатрол нужную информацию в библиотеке в самом начале игры?

Фаза II: Климатрол

Зема

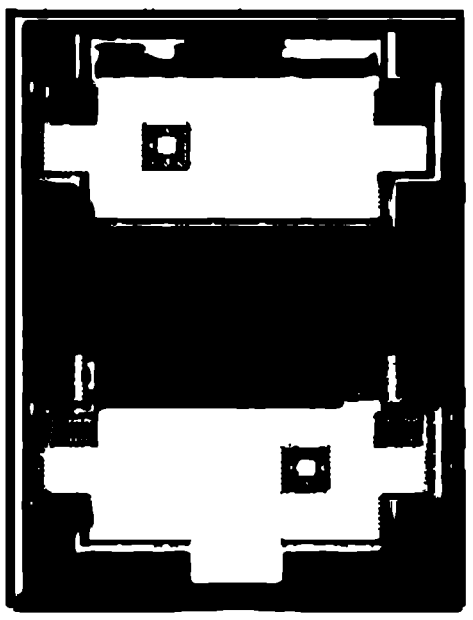


Следующий ваш пункт назначения — город Зема. Путь в этот город начинается с моста, через который вы прошли с помощью Трубы-Ключа. Из разговоров со встречными людьми вы узнаете следующее: они любили в молодости кататься в море на реактивных скутерах, но появление телепортов сделало скутеры абсолютно ненужными; аборигены Моты (маленькие создания в желтых балахонах) просто обожают крайне вонючую свалку мусора Ророн, расположенную на юге полуострова; посредине озера находится башня.

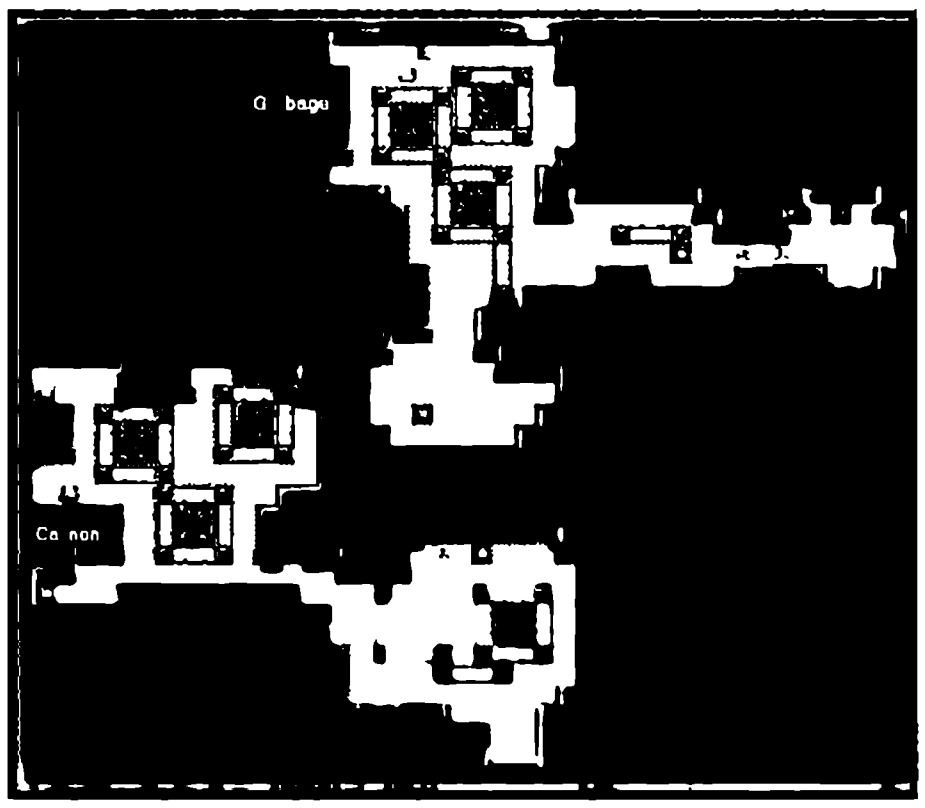
Используйте Ryuka, чтобы телепортироваться обратно в Пасео, и идите домой. Там вас ждет еще одна гостья — Анна. Она является защитницей жителей города от охотников, которые пошли по пути зла. Она владеет очень редкими техниками боя, и, возможно, она лучший боец во всей игре. В тот момент, когда она к вам присоединилась, у нее есть Headgear, Fibercape и Ботинки, кроме того, у нее есть оружие — Бумеранг.

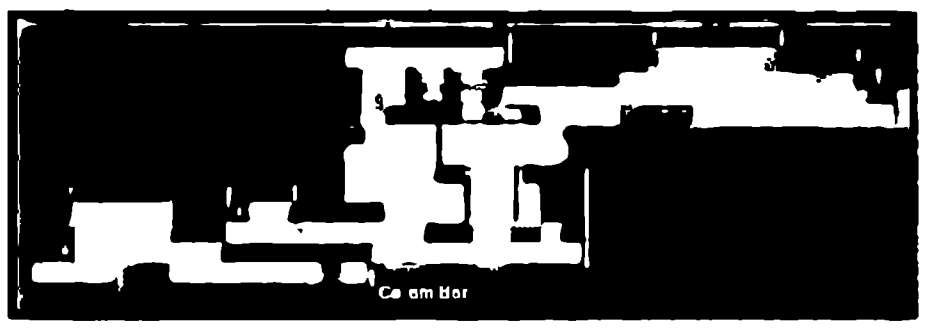
Ророн

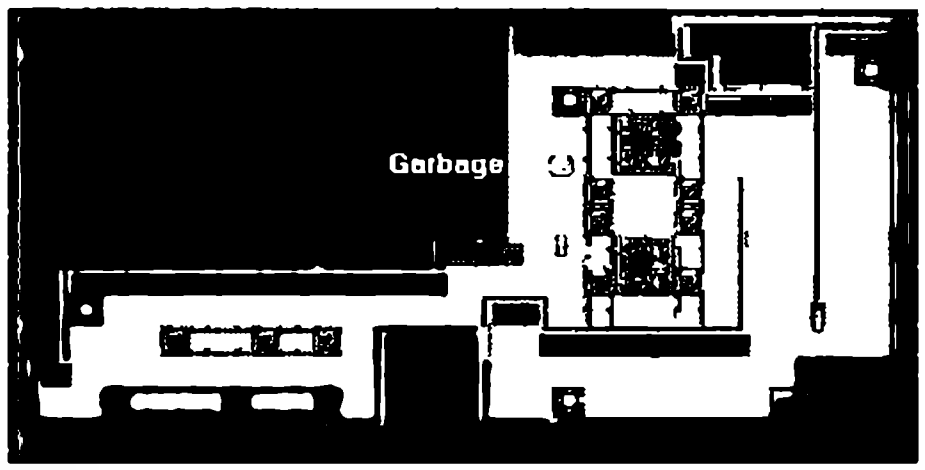
Решайте, давать ли новое имя Анне. Возьмите ее поохотиться на монстров, чтобы она набралась опыта и «поднакачала» свои характеристики. Вам придется купить для нее достаточно дорогое оружие и экипировку, так что отправляйтесь поохотиться в Ророн, убедившись, что вы взяли с собой медикаменты. Заработайте достаточно денег, чтобы купить в Оружейном Магазине и Магазине Доспехов в Земе следующие вещи: Ботинки для Рольфа и Эми, Титановый Шлем для Рубо, Эми и Анны, Titanimet и



керамический меч для Рольфа, два Slasher для Анны, если в вашей команде есть Хью, купите и ему Титановый Шлем, ботинки, лазерный нож и Зеркальный Щит. В Ророне вы отыщите пушку для Рубо, а также еще один Керамический Брусок, который потом сможете продать, благо такие бруски у вас уже есть. В самом конце уровня вы встретите двух жителей Моты, которые похвастаются, что сделали реактивный скутер, и предложат вам посмотреть, как они катаются по океану.







Будьте осторожны — здесь водятся новые типы биомонстров — Rot Wood, Terakite, Slug Mess и Squat. Slug Mess может залечивать свои раны и убить его не так-то просто. Squat обожают плеваться в вас ядом. Непосредственного ущерба яд не наносит, но вы не можете лечить раны при помощи каких-либо медикаментов, пока действие яда не пройдет. Чтобы вылечиться от отравления, вам понадобится или добраться до больницы, или воспользоваться Anti Technique или Противоядием.

После знакомства с любителями покататься на скутере используйте Escapipe или технику Hinas, чтобы выбраться из Ророна. Выбравшись оттуда, вы найдете на берегу реактивный скутер слева от того места, где были местные жители. Потратьте некоторое, не очень продолжительное, время, чтобы научиться пользоваться скутером, и готовьтесь продолжить свой путь.

Куери

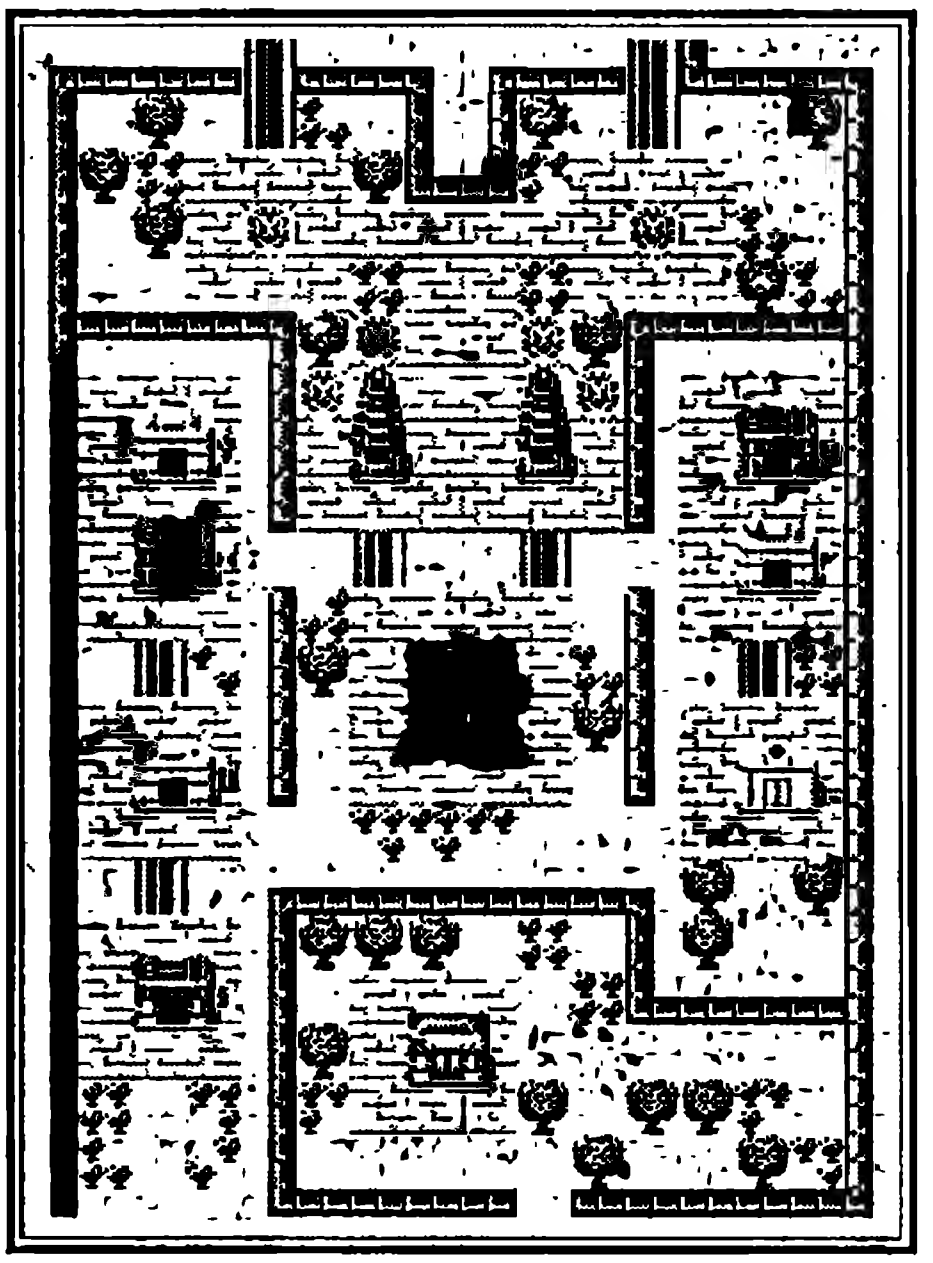
Используйте карту Моты, чтобы отыскать путь к городу Куери. Будьте осторожны — на пути к этому городу вам повстречается несколько мерзких и опасных созданий. Жители Куери сообщат вам следующую информацию о том, что творится в океане:

— посреди океана находится остров, который называется Узо;

— предки местных жителей когда-то работали в морских глубинах;

— океан и озеро связывает подземный не то тоннель, не то канал;

— во всяком случае, в одном месте в океане вода все время меняет цвет на цвет воды озера.



Кто-то упомянет о том, что Материнский Мозг пятьдесят пять лета назад запретил подводные работы.

Очень важное место в Куери — Дом Профессора. Профессор расскажет вам о дереве Маруэра на острове в море, оно производит огромные количества кислорода, и ему нужны листья этого дерева, чтобы сделать специальное устройство, которое позволит вам дышать под водóй.

Используйте Ryuka (одна из техник Рольфа), чтобы вернуться в Пасео. Оказавшись в столице, идите домой. Конечно же, там вас дожидается еще один гость — Кейн, грабитель затонувших судов. Он тоже хочет стать членом вашей команды. Кейн сразу признается, что из него выйдет довольно слабый борец с биомонстрами, но он может как чинить, так и быстро выводить из строя любых роботов и любые механизмы. Хотя этот парень и не является прекрасным бойцом, но дерется он лучше Хью, хотя и хуже, чем Рудо и Анна. Наибольшую пользу он принесет вам позже, когда овладеет методами и способами борьбы с вражескими роботами. В тот момент, когда он присоединился к вам, у него есть Кинжал, Fibercoat и Ботинки.

Решайте, стоит ли давать Кейну другое имя, а также стоит ли брать его с собой, или лучше пока оставить его дома.

Пиата

Перед тем как отправиться искать остров Узо, стоит посетить еще один город. Вам теперь придется оседлать реактивный скутер и отправиться на юго-восток Моты. Около мыса, далеко вдающегося в океан, есть три острова. Остановите свой скутер на этом мысе и поищите небольшие пешеходные мостики через речные притоки. Будьте осторожны — на пути вам встретятся такие монстры, как Pug Kill, Wolfang, Reptile, Fanbite, and Head Rot. Вскоре вы попадете в город Пиата.

Местные жители расскажут вам об ужасной катастрофе — десять лет назад здесь упал космический корабль из Дезо, катастрофа унесла жизни всех пассажиров. В результате, Материнский Мозг запретил все космические полеты за пределы Алго. Вы также узнаете, что в те времена, когда люди считали Космические Полеты безопасными, космодром находился рядом с Пиатой, отсюда за пределы Моты улетел последний космический корабль, а то, что осталось от космического флота, теперь ржавеет в доках. Обратите внимание на маленького мальчика, который наивно интересуется — как могут случаться катастрофы, если Материнский Мозг за всем следит. А какому-то старику кажется, что он помнит ваше имя, — он считает, что вы прилетели на последнем космическом корабле.

Используйте Ryuka или станцию телепортации, чтобы вернуться в Пасео. Полечитесь в госпитале и возвращайтесь домой. Там вас дожидается еще одна гостья — последний член вашей команды. Ее зовут Шир Голд — она воровка и хочет присоединиться к вам по той простой причине, что считает — в вашей компании ее ждут веселые и забавные приключения. Она охотно признает, что ей плевать на действующее на Моте уголовное законодательство и ее интересуют только приключения. Но при всем ее легкомыслии и наплевательскому отношению к закону и порядку, она весьма сильный боец. Переименовать ее нельзя. На тот момент, когда она присоединилась к вашей команде, у нее есть Кинжал, Углеродный Скафандр и ботинки.

Теперь можете немного развлечься. Идите с Шир в оружейный магазин, но не вздумайте ничего там покупать — вы ведь не забыли, что Шир не любит, когда платят за то, что можно взять за так. В магазине Шир исчезнет, а найдете вы ее у себя дома — проверьте ее список предметов, и вы убедитесь в том, что воровать Шир действительно умеет. Точно такая же история произойдет и в магазине доспехов.

Шир спионерит следующие виды доспехов: Серебряные Короны (эта штука куда мощнее Титанового Шлема), Бриллиантовые Короны (еще более сильная вещь) для себя, Эми и Анны, Gr Sleeves (вещь совершенно ненужная вам сейчас, но вы можете ее продать)и Shuneboots для себя и Анны. Если вы решили продать часть ее добычи, то Серебряные Короны стоят 2300 месет, а Shuneboots — 3750.

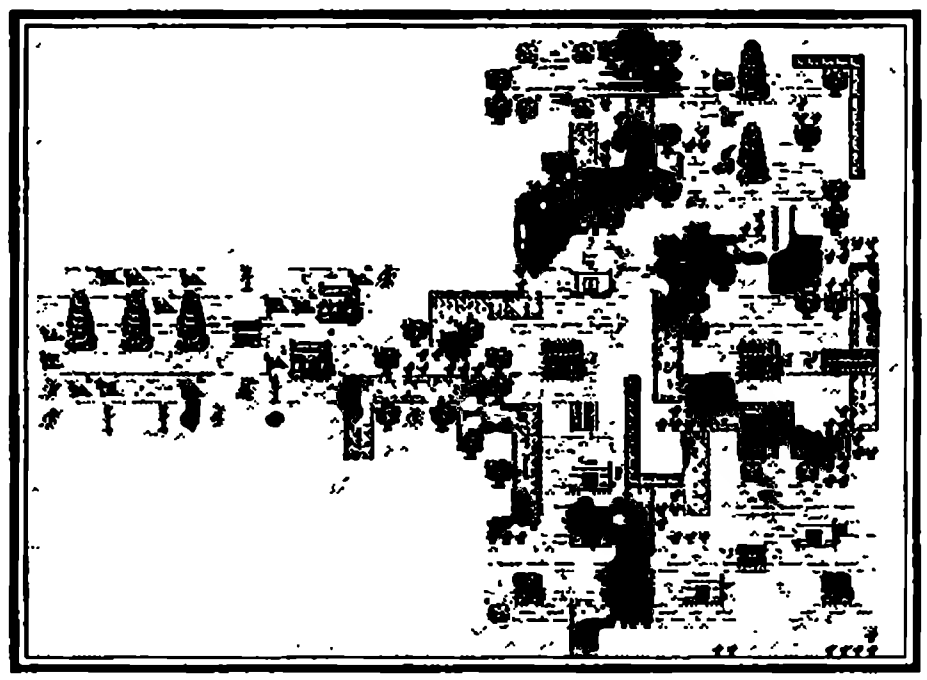
В Оружейном Магазине Шир может украсть либо только один кинжал, а может и Лазерный Нож, Боевой Лазер и Огненный Посох. Лазерные ножи — отличное оружие для одной руки. Вы можете вооружить Шир двумя ножами, а можете продать их по 2200 месет за каждый, Боевой Лазер — тоже прекрасное оружие, отдайте его Рубо или Кейну, или продайте за 3100 месет. Огненный Посох стоит совсем немного, но он чуть более сильное оружие, чем лазерный нож, а для его использования необходимо владеть техникой Foi.

Пользоваться этим оружием может только Эми, если вы дадите ей два таких посоха, она станет удивительно сильным бойцом, почти таким же как Ней, и пока вы не встретите особо сильных монстров в самом конце игры, о Эми можно не беспокоиться.

Во время продажи предметов в Магазине Инструментов Шир тоже может украсть что-нибудь по мелочи — например, Hidepipe или Trtimate. Запомните, чтобы повысить вероятность успешного воровства, поступайте примерно так — продайте один предмет и выходите из магазина, и так несколько раз.

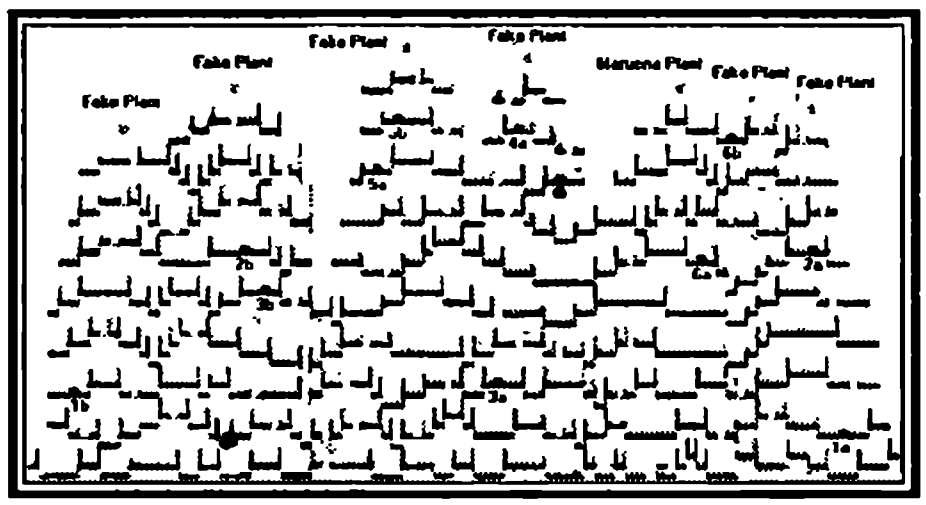
Не надейтесь, что вы решите все свои материальные проблемы за счет Шир — проще, чем ждать пока она что-либо совершенно случайным образом украдет, пойти наубивать кучу биомонстров, получить за это кучу денег и купить то, что вам надо.

Вскоре вам удастся добиться оптимального соотношения оружия и доспехов для каждого члена команды. В первую очередь, постарайтесь сделать это для бойцов, а лишь затем для всех остальных (тем более если вы не взяли их на охоту на монстров).



Когда Шир достигнет 10-го уровня, она сможет украсть такой ценный предмет, как Visiphone. Впрочем, ценность он представляет лишь для немногих владельцев фирменного картриджа, позволяющего записываться — Visiphone даст этим счастливчикам возможность записываться в любом месте игры. Шир сопрет эту штуковину в Камере Хранения, которая находится в Центральной Башне.

Узо



У Ней уровни растут быстрее, чем у всех прочих персонажей, и к этому моменту у нее должен быть уже 20-ый уровень. К тому же у нее, Рольфа, Рудо и Эми должны быть все необходимые им виды оружия и защиты. Когда у каждого из них будет 13-ый или 14-ый уровень, можете приступать к охоте на острове Узо.

Обязательно включите в команду Рудо и Эми. Купите Hidapipe, а также Dimate и Trimate в Пиате. Возвращайтесь в Пасео и прогуляйтесь до Северного Моста. Используйте Hidapipe при выходе из Пасео и биомонстры не будут вас беспокоить до тех пор, пока вы не доберетесь до реактивного скутера на берегу (вне зависимости от того, какое подземелье или какой город вы покинули, как только вы доберетесь до любой точки на берегу океана, вы сразу же обнаружите реактивный скутер).

Два из трех островов в юго-восточной части Моты по своим размерам больше, чем третий остров, и на них есть горы. Один из этих покрытых горами островов находится севернее соседнего большого острова, этот остров и является островом Узо. Когда вы остановите ваш скутер в правой части острова, рядом нажмите на клавишу A, чтобы прочитать часть важного сообщения.

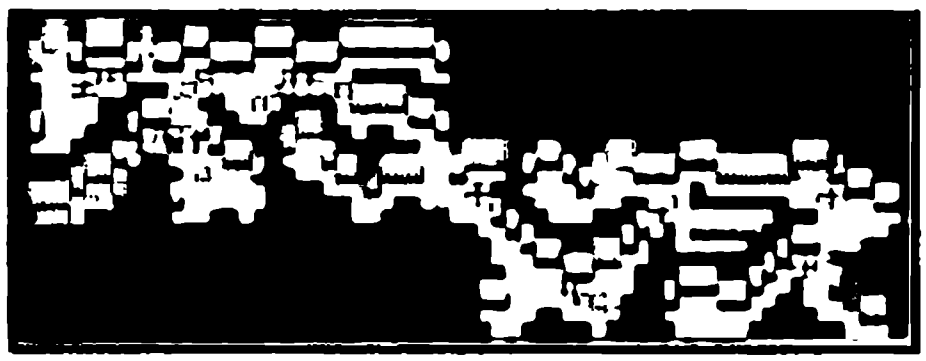
После чего вы можете идти в эти горы и спуститься в подземелье.

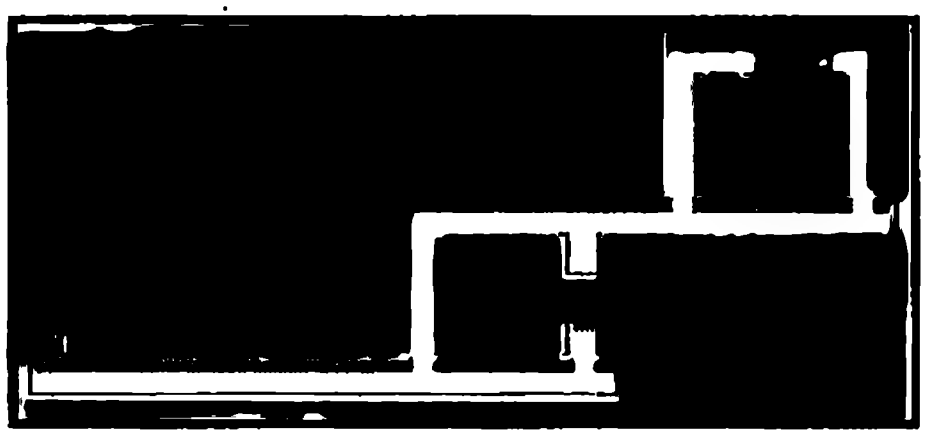
Заранее предупреждаем, что карта острова очень запутана. Ваша задача — найти путь к семи деревьям в верхней части острова. Чтобы выполнить эту задачу, вам придется подняться по нескольким утесам по вырезанным в скале лестницам. Вы наткнетесь сразу на шесть тоннелей, которые можно использовать. Только одно из семи деревьев является деревом Маруера, все остальные вам не нужны. Вам необходимо найти настоящее дерево и взять с него лист. Какое же из них настоящее? Все очень просто — третье дерево справа. Вы должны встать прямо перед ним и нажать на клавишу A, чтобы взять один из листьев. Лишь два тоннеля из шести помогут вам найти нужное дерево. По пути к нему вас ждет встреча с новыми типами биомонстров — Glowstik, Burnwolf и Blockhed. Некоторые проблемы создаст вам и Catmen. Если вы хотите побыстрее расправиться с монстрами, то когда будете расставлять членов команды, поставьте Анну на место Эми.

Анна более сильный боец, особенно если она сражается с толпой биомонстров одного и того же вида при помощи двух Laser Slasher. Два огненных посоха Эми можно применить с тем же успехом, что и оружие Анны, но не забудьте, что она в первую очередь должна оказывать помощь раненым. А вместе Эми и Анна являются идеальной взаимодополняющей парой.

Когда вы, наконец, возьмете этот лист, покидайте Узо при помощи Escapipe или техники Hinas и отправляйтесь в Дом Профессора в Куери. Он попросит у вас лист и, получив его, приступит к изготовлению устройства, которое он назвал Maruera Gum (для чего предназначено это устройство, вы, наверное, еще не забыли).

Климатрол

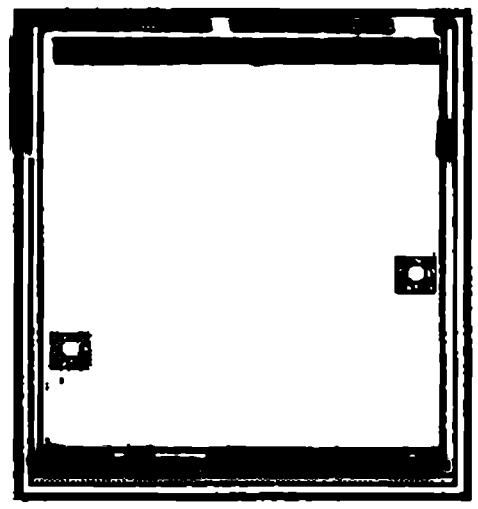




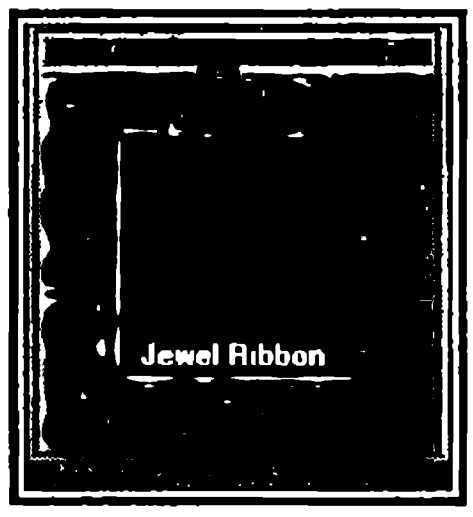
Южнее «поддельного» острова Узо (т. е. очень похожего на него острова) на воде есть белое пятно. Направьте свой реактивный скутер прямо к этому пятну и остановитесь. Придется нырять в воду. Но у вас есть Maruera Gum — эта штука обеспечит вас количеством кислорода, вполне достаточным для того, чтобы по подводному проходу добраться до Климатрола.

В подводном проходе вы снова наткнетесь на оранжевые плитки, бьющие током, прекрасно знакомые вам по подвалу Лаборатории Биосистем (вообще-то, вода прекрасный проводник электричества и в реальной жизни вы бы долго около этих плиток не проплавали). К счастью, множество этих плиток можно легко обойти, держась южной стены в проходах, идущих с запада на восток. Из монстров вас ждет встреча с Slug Mess и Pug Kill.

Будьте предельно осторожны на первом уровне Климатрона. Чешуйчатые монстры не только опасны, но и предельно противны. Второй, третий и четвертый уровни очень легко пересечь, правда, время от времени вас будут атаковать настырные питоны. На третьем уровне в одном из контейнеров вы найдете Ленту из драгоценных камней, а на четвертом уровне, тоже в контейнере, отыщете Fibervest.

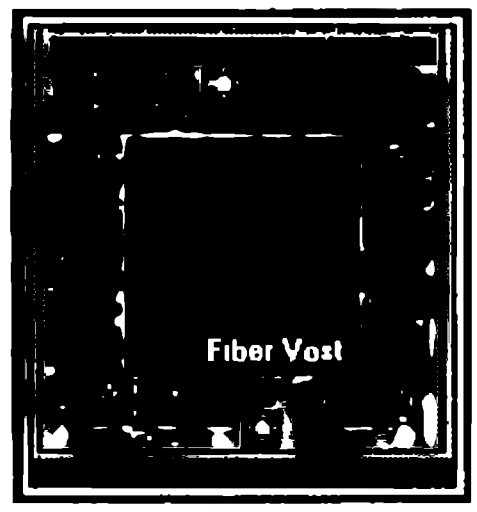


На пятом уровне находятся гигантские водные резервуары, в которых хранится дождевая вода Моты. Из монстров вы встретите здесь бластоидов — прекрасный источник денег и очков опыта. Бластоиды не наносят вам сильных повреждений, но они легко самовоспроизводятся. Если вы оставите в живых хоть одного бластоида (для этого не надо его атаковать, просто отбивайте его атаки), вам обеспечены стабильные поставки этих существ, которые не приносят особого вреда, а вместе с тем легко убиваются. Таким образом, вам обеспечена большая порция очков опыта и куча денег. Есть здесь и другие монстры, например, Head Rots, убить которых не так просто, как несчастных бластоидов.



На шестом и седьмом уровнях вы найдете Лазерный Брусок, Керамический Брусок и Серебряную Ленту, а также пару Ботинок с ножами и Сандалии — все эти предметы пригодятся Ней. Здесь вас поджидают очень серьезные монстры — Flarewolf,

Catfang, Forest and Scaly. Вам придется использовать специальные наклонные спуски между шестым и седьмым уровнем, чтобы добраться до полезных предметов.



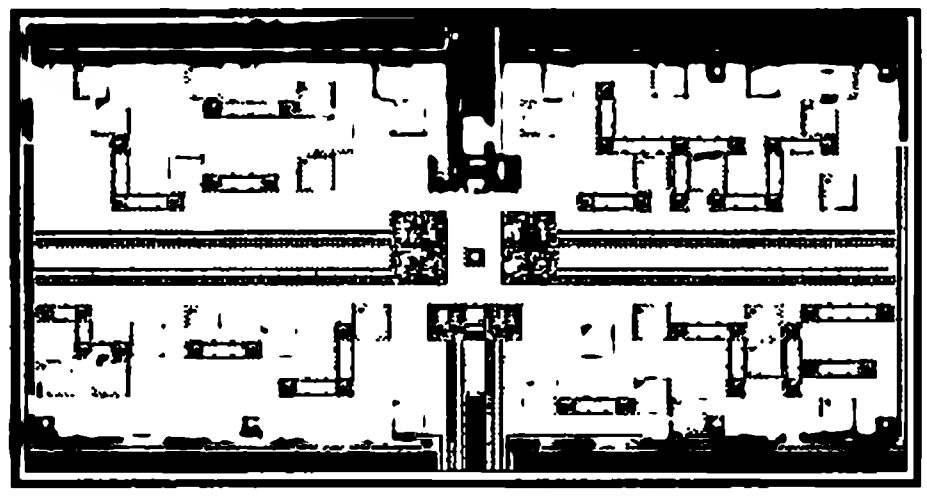
На Узо и в Климатроле вы можете легко набрать много очков опыта и поднять уровни всем членам команды. Когда Рольф достигнет 16 уровня, Эми — 15-го, Рудо, Анна и Кейн — 14-го, вы будете вполне готовы к тому, чтобы завершить возню с Климатролом. Если вы купили для Рудо Лазерную Пушку, не спешите сразу дать это оружие ему в руки, но все же не забудьте взять ее с собой.

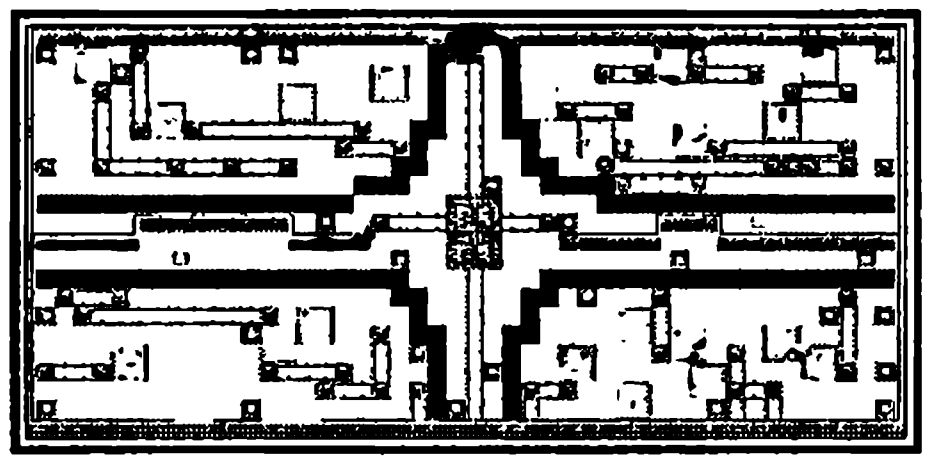
В вашей команде обязательно должны быть Рудо и Эми, купите для каждого из них столько Trimate, сколько они могут нести с собой. Используйте Hidapipe, чтобы всегда иметь свободный путь к реактивному скутеру и Пасео.

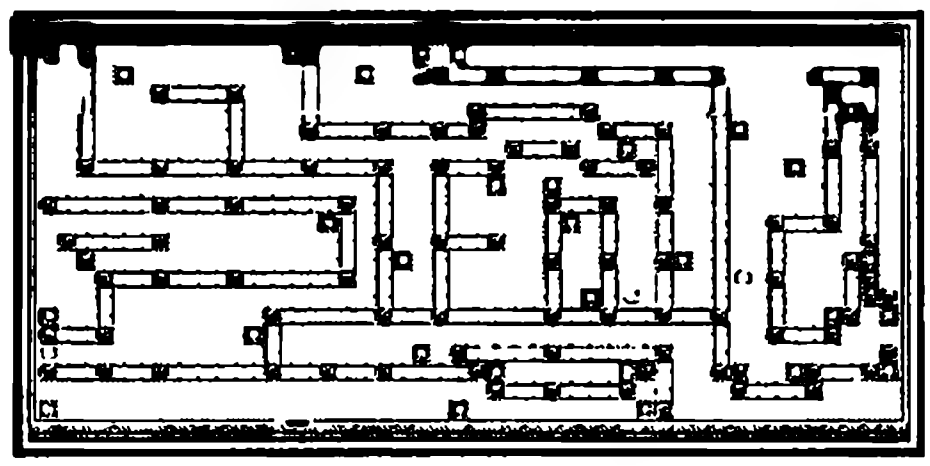
Двигаясь чрез Климатрол, вы вскоре достигнете центра самого верхнего — восьмого уровня. Как только вы достигнете его, используйте технику Res, которой владеет Ней, чтобы излечить всех членов команды (включая и Ней, разумеется) до полного запаса очков здоровья. Вооружите Рудо лазерной пушкой и, если вы счастливый владелец фирменного картриджа, сохраните игру при помощи Visiphone.

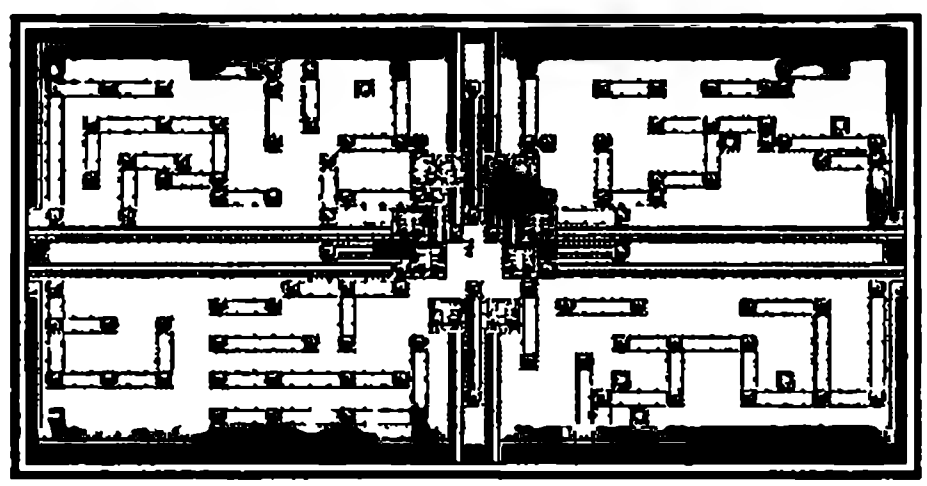
Поговорите с девушкой в центре уровня — она выглядит как точная копия Ней. Она расскажет вам свою историю. Ее зовут Neifirst (Первая Ней), и она является продуктом биоэкспериментов (как и ваша Ней). Ученые попытались прикончить ее, когда эксперимент, по их мнению, закончился неудачно. Но Первая Ней сбежала из лаборатории, прихватив данные о своих ДНК. Чтобы отомстить тем, кто ее создал и хотел убить, она произвела стаи биомонстров, а также захватила контроль над Климатролом.

Однако у нее есть и «хорошая» часть сущности — она, по сути дела, разделена на два существа, и второй ее половиной является... да, вы угадали — Ней. Ней тоже наполовину человек, наполовину монстр, но если Первая Ней ненавидит свою человеческую часть сущности, то Ней ту









часть, которая ей досталась от монстров. Если Первая Ней желает уничтожить человечество с помощью биомонстров, то Ней готова умереть, чтобы не допустить этого.

Смерть Ней

Первая Ней уверена, что «добрая» Ней не сможет ее остановить и вызывает своего «двойника» на поединок. Сказав «Да», Ней соглашается сойтись со своим врагом в смертельной дуэли один на один. Но, увы, Ней не соперник такой сильной противнице. Первая Ней обстреливает свою соперницу напоминающими коготь снарядами, вылетающими из ее левой руки — этот вид атаки не столь опасен, а вот поток света, вылетающий из правой руки, действительно смертоносен. Первая Ней атакует раз за ход, но виды атаки меняются случайным образом.

Первая Ней наносит атаки с такой регулярностью, что Ней не успевает использовать Trimate, чтобы залечить раны. Если Первая Ней два раза использует свою правую руку, Ней должна иметь как минимум 155 очков жизни и 100 очков защиты, чтобы уцелеть. Она может гарантированно пережить две такие атаки подряд, если имеет 175 очков. Но результат схватки все равно предрешен — даже если свершится чудо и вам удастся убить Первую Ней, ваша Ней все равно умрет — они с Первой Ней являются частью одного целого, и если Первая Ней умирает, Ней все равно также должна покинуть этот мир.

Когда Ней умрет, Рольф и вся команда метнутся к ней. Ней напоследок попросит не допустить повторения ошибки, совершенной людьми, создавшими ее. Сказав это, она умрет. А Рольф поклянется отомстить за нее.

Первая Ней, как ни странно, благополучно пережила смерть своей «доброй половины» и Рольфу, Рудо и Эми придется сражаться с этим порождением беспечных ученых. У Первой Ней ни много ни мало 1400 очков жизни, она быстро восстановит все очки жизни, потерянные в битве с Ней. А вы можете использовать Лунную Росу, но все же не делайте этого без крайней необходимости.

Действия Рудо напрашиваются сами собой — создание заградительного огня из Лазерной Пушки. Рольф должен использовать свою технику Нафой до тех пор, пока не кончатся очки техники, а затем атаковать своим Лазарным Мечом, если без этого не обойтись. Эми должна использовать свою технику Deban, а на следующем ходу технику Sashu. А затем использовать огненные посохи, если кто-то из членов команды получил серьезные раны, используйте Trimate, чтобы восстановить очки жизни.

Использование Анны вместо Эми, возможно, сделает более легкой победу над Первой Ней, но два Огненных посоха Эми наносят столько же повреждений, сколько и два Laser Slasher Анны. Но Эми во-первых, владеет специальными техниками, а во-вторых, может лечить раны.

Если Рольф, Рудо и Эми достаточно сильны и у них есть Керамическая Броня, то им удастся одолеть Первую Ней после долгого ожесточенного поединка. Когда Первая Ней, наконец, испустит дух, здание Климатрола начнут сотрясать толчки. Первая Ней

убита и никто не контролирует огромные запасы энергии, которая вот-вот найдет себе выход.

Далее вы можете отложить джойстик в сторону и просто смотреть ролики. Из Климатрола после длинной серии взрывов вся накопленная вода вытечет в озеро. Рольф и вся остальная команда возвращаются в Пасео, прихватив с собой тело Ней — они надеются оживить ее в Лаборатории Клонирования. Но попытка оканчивается неудачей, — клонировать научились только людей, а Ней ведь не совсем человек. Опечаленный Рольф идет к Центральной Башне, отчитываться перед Командующим о проделанной работе.

Дезертиры

В Центральной Башне царит полный хаос. Озеро благодаря воде, вылившейся из Климатрола, вышло из берегов и ужасное наводнение грозит всей планете. Командующий говорит вам, что избежать катастрофы можно только открыв дамбы, и вы просите, чтобы это задание поручили вам (а кому же еще-то?). Кроме того, он сообщит вам, что правительство на Палм считает именно вас виновным за сбои в работе Материнского Мозга, но Командующий не собирается вас задерживать, а великодушно отпускает спасать планету. Вам предстоит открыть четыре дамбы. Подлечитесь в госпитале, продайте Vulcan Рудо. Ней погибла, но вы-то живы и вам еще нужно спасти планету. Возвращайтесь домой, чтобы провести ревизию своего имущества и приготовиться к следующей Фазе игры — Дамбам.

Фаза III: Дамбы

Рольф к этому моменту должен достичь как минимум 16-го уровня, Эми — 15-го, а Рудо, Анна и Кейн — 14-го. Они должны быть идеально экипированы для боя. Теперь, когда Ней погибла, вы можете рассчитывать только на трех союзников. Оставьте дома Эми и возьмите с собой Рудо, Анну и Кейна. Кейн к этому моменту уже должен обучиться технике ломания механизмов. Прежде чем отправляться в путь, зайдите в Библиотеку и прочитайте там все, что касается дамб.

Музыка

Отправляйтесь в Опуту, и найдете там Уствестия. Теперь вам надо освоить технику Музицирования. Уствестия почему-то не любит женщин — за обучение своему искусству он берет с женщин 5000 месет, а с мужчин только 2000. Однако вы сможете сэкономить и обучить из женшин только Анну. Если вы хотите сэкономить 3000 месет обучите только Кейна или Рольфа. Попросите Уставистия сыграть для вас мелодию под названием Mystery (Тайна) — это одна из самых красивых мелодий в игре.

Если у Эми осталось немного Trimate после той памятной схватки в Климатроле, передайте его Кэйну. В Пиате закупите как можно больше Trimate — дайте его каждому члену команды столько, сколько он может нести. Теперь идите в верхнюю часть Пиаты и найдите Башни Контроля. Теперь вы можете войти в башню, расположенную точно посередине.

Башня Контроля

Перемещаться по лабиринту Башни Контроля вы сможете при помощи системы наклонных спусков. Вам придется пользоваться ими, чтобы перебираться с первого на второй уровень и обратно. Вам нужно добраться до пульта управления, расположенного точно в центре второго уровня.

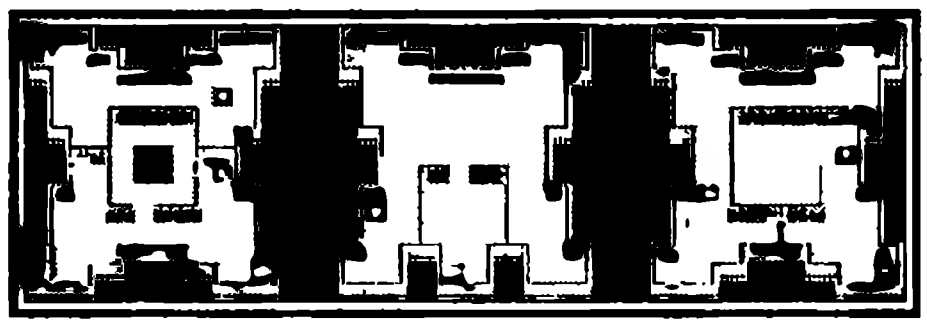
Вас будут преследовать и пытаться остановить роботы правительства. Из врагов вам встретятся роботы Whistle, Metalman, Mazgamma и Polezi. Кроме того, вам может попасться еще и Mechoman. Каждый из роботов намного сильнее любого из биомонстров (за исключением Первой Ней, конечно). Но в вашей команде есть Кейн, который умеет управляться с этими железками. После каждого поединка вы сможете залечить раны с помощью Trimate.

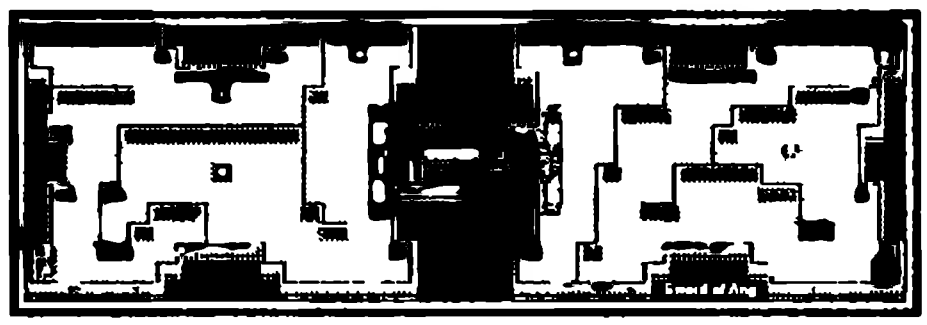
Когда вы доберетесь до пульта управления, вам придется использовать технику Музицирования. Если вы коснетесь пульта, не используя эту технику, вы просто телепортируетесь за пределы Башни. Использование этой техники позволит вам воспользоваться пультом, и вы услышите, где откроется дверь. Дверь отроется в стене за пультом. Пройдите через нее, и вы увидите четыре панели. Исследуйте их, и вы найдете четыре разноцветные карты: Красную, Желтую, Голубую и Зеленую. Ни один из членов команды не сможет взять больше чем одну из этих карт, но таким образом у них останется больше места для таких полезных вещей, как Trimate.

У вас в руках оказались ключи, позволяющие открыть все четыре дамбы (каждая из них соответствует одному из цветов). Открывать их придется в следующем порядке — сначала Красную, затем Желтую, Голубую и Зеленую. Каждую следующую дамбу открыть будет сложнее, чем предыдущую.

Единственных роботов вы встретите на пути к реактивному скутеру — это роботы Whistle — наиболее слабые из всех. Так что ничто не помешает вам отправиться к Синей Дамбе.

Красная Дамба

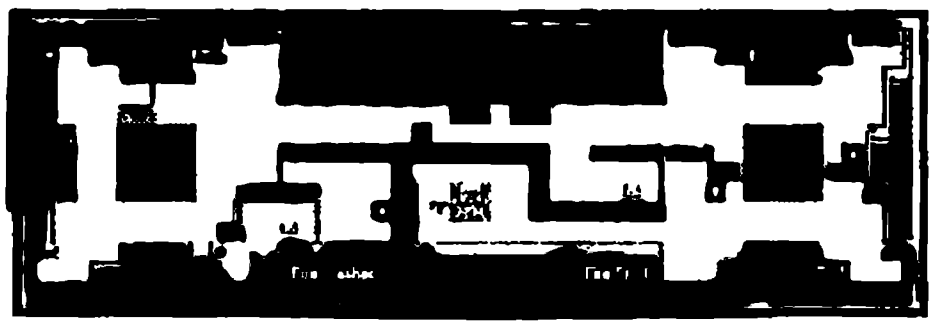




Поднимайте по южной реке, заключенной в тоннель, пока не достигнете Красной Дамбы. Встаньте перед дверью и используйте Красную Карту, чтобы войти внутрь. Красная Дамба разбита на три уровня-этажа, каждый из которых разделен на две секции — верхний и подвал. Будьте осторожны — здесь встречаются роботы Eyesore.

От спуска, расположенного у самого входа, следуйте на северо-запад, а затем спускайтесь в подвал. Затем идите на юг и северо-запад. Спуск приведет вас на первый уровень. Идите на юг и поднимайтесь на второй уровень. Возьмите Fire Slasher, который вы найдете в контейнере, и спускайтесь назад на первый уровень. Идите на запад и спускайтесь в подвал. Идите на север, затем на восток и поднимитесь на уровень один. Идите на запад и поднимитесь на второй уровень. Вас ждет длинная прогулка через

весь второй уровень, начинаете вы с юга, затем идете на восток и северо-восток, пока не наткнетесь на большой провал. Идите на восток, и вы увидите хитрый проход между несколькими провалами. Когда вы пройдете по нему, наткнетесь на контейнер. Там вы найдете Огненный Посох, после чего отправляйтесь на восток. Обойдите еще один провал и спускайтесь на первый уровень. Идите на юг и спускайтесь в подвал.

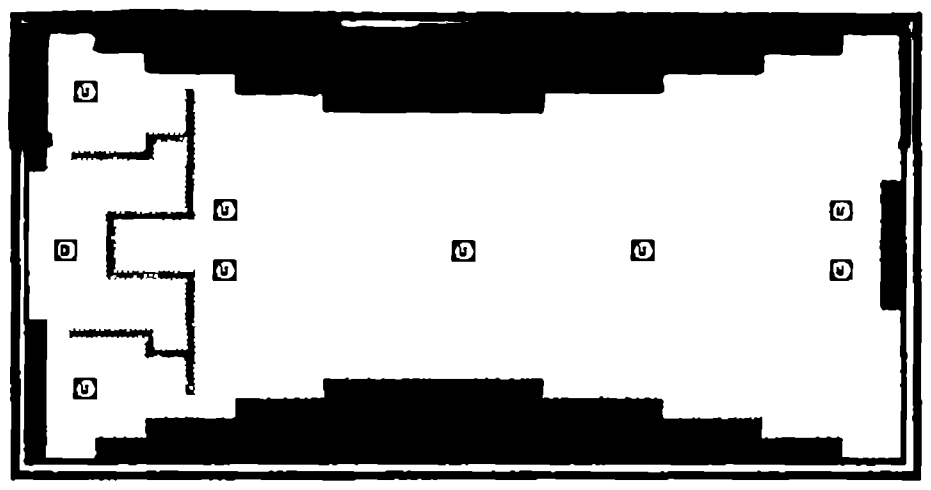


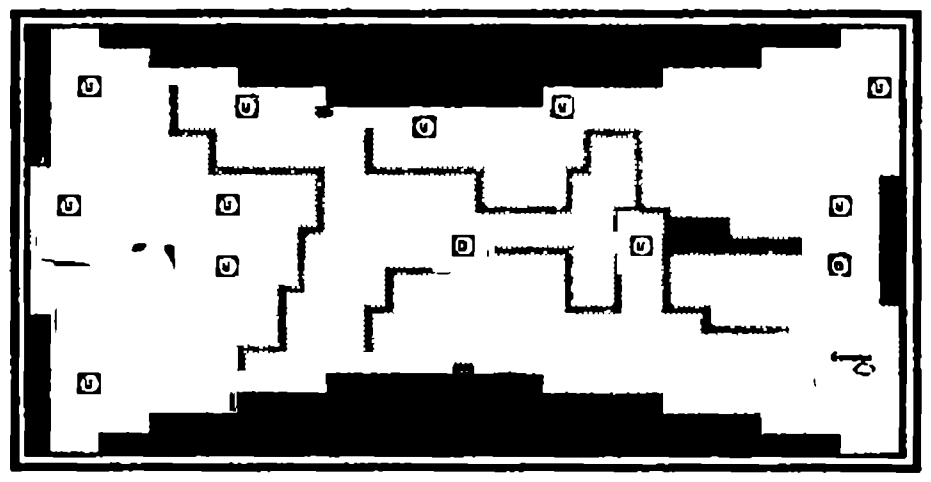
Затем идите на северо-запад, и вы обнаружите еще один контейнер. Внутри вы найдете Меч Анго, но не стоит сразу же использовать его. Это оружие исключительно мощное, но не дает никаких преимуществ в защите, в отличие от того же Лазерного Меча, которым вы вооружены теперь.

После того, как вы найдете Меч Анго, возвращайтесь к наклонному спуску и идите так далеко на запад, как сможете. Теперь идите на северо-восток, затем на восток и поднимитесь на первый уровень. Затем идете на запад, а затем на юг и поднимитесь на второй уровень. Отойдите на несколько шагов на юг, затем идите на запад, вы найдете Красный Компьютер и пульт управления. Используйте Красную карту, Пульт Управления, и вы откроете Красную Дамбу — южная река теперь переполнена водой. Возвращайтесь в Пасео и подлечитесь в Госпитале.

Желтая Дамба

Теперь вас ждет прогулка по западной реке, в конце которой находится Желтая Дамба. С помощью желтой карты откройте дверь. Пройдите мимо двух наклонных спусков, расположенных у самого входа, и идите к наклонному спуску на самом верху. Поднимитесь по нему. Идите на северо-запад мимо еще одного спуска, затем идите на запад к другому спуску. Поднимитесь по нему на третий уровень. Идите на запад, и вы найдете хрустальные доспехи, которые называются Crystanish. Дайте их Рудо или Кейну, возвращайтесь назад в верхнюю часть первого уровня, а затем поднимитесь по уклону, расположенному рядом. Южнее от того места, где вы очутились, вы найдете Escapipe. Возьмите эту полезную штуковину и идите на запад, а затем север вдоль стены. Вскоре вы найдете спуск в центр первого уровня.

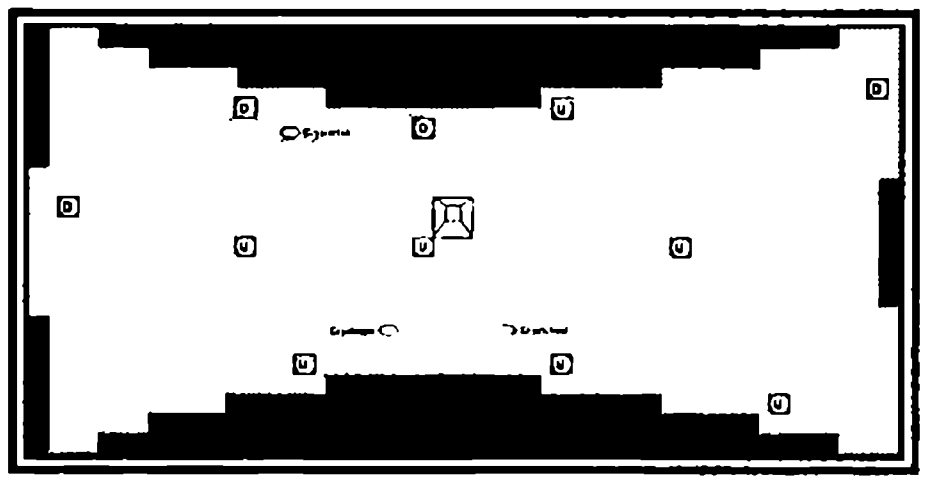


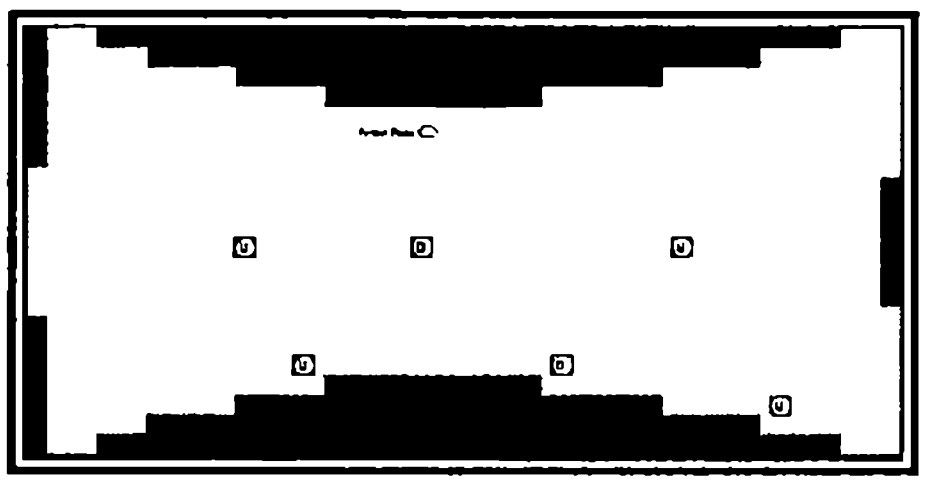


С того момента, как вы оказались в центре, идти дальше будет легче (если не принимать в расчет роботов, конечно). Вы повстречаетесь с новыми видами роботов на Желтой Дамбе — Cooley 61, Twig Man и Firgamma.

Идите на запад к очередному уклону, по которому поднимитесь на уровень два. Идите на северо-восток до очередного уклона и поднимитесь на третий уровень. Двигайтесь строго на юг и по очередному уклону подни-

митесь на четвертый уровень. По спиральному проходу двигайтесь к очередному уклону. Прежде чем воспользоваться им, сверните на север в небольшой проход, и на восточной стороне вы увидите контейнер на восточной стороне. Там лежит Янтарное Одеяние. Этот вид доспехов может носить только Хью, и он столь же прочен, как Титановый Нагрудник, кроме того, при использовании Янтарного Одеяния вы можете лечить рану и использовать технику Gires. Так что это в высшей степени полезная вещь, явно стоит прихватить ее с собой.





Возвращайтесь вниз по уклону и спускайтесь дальше. Вам попадется на пути Хрустальная Накидка для Анны. Возвращайтесь наверх и двигайтесь на восток по другому наклонному спуску. Вы попадете в маленькую комнату на третьем уровне, где лежит еще один контейнер. В нем вы отыщете Хрустальный Нагрудник для Рольфа. Степень защиты, которую дает этот вид доспеха, вполне достаточно для того, чтобы без опаски использовать Меч Алго. Кроме того, Хрустальный нагрудник, если вы используете его как простой предмет, дает вам возможность использовать технику Gra. После того, как Рольф надел этот доспех, можете смело вооружать его мечом Алго.

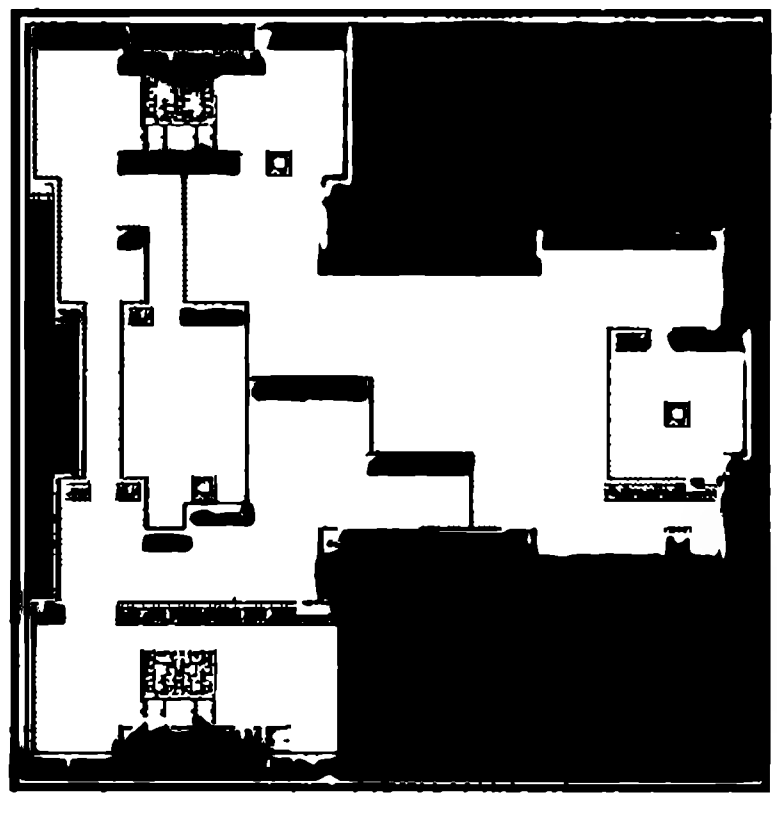
Возвращайтесь на уровень четыре, пройдите весь путь до восточной стены, затем идете на север. Продолжайте идти на север так далеко, как только сможете, а затем поверните на запад, а затем сверните на юг. Вы окажетесь в спиральном проходе, который заканчивается в центре третьего уровня — как раз там, где находится Желтый Компьютер. Положите Желтую Карту на панель. Вы услышите звук извергающейся воды — Желтая Дамба и западная река наполнена бурлящей водой.

Синяя дамба

По восточной речной трубе вы доберетесь до Синей Дамбы. Откройте дверь при помощи карты. Остерегайтесь роботов Pot Head, Van и Attmech. Только лазеры Кейна и Рудо могут нанести ванам серьезные повреждения.

Идите через дамбу и поднимитесь на второй этаж.

Двигайтесь на юг и восток, доберитесь до третьего этажа. Потом на юго-запад, запад и север, чтобы оказаться на четвертом. Прежде чем подняться туда, пройдите немного на север и спуститесь на второй этаж. На юго-западе находится Механизм полумесяца. Этот шлем обладает мо-



щью Механизма Титана и лечит вас подобно Янтарной одежде. Только Рудо может воспользоваться чудесным устройством.

Вернитесь к подъему на четвертый этаж. Недолгий путь приведет вас к пятому. На юго-востоке находится Шлем Шторма, устройство, обладающее силой предыдущего артефакта и позволяющее применять технику Гизан. Только Кейн может воспользоваться этим предметом.

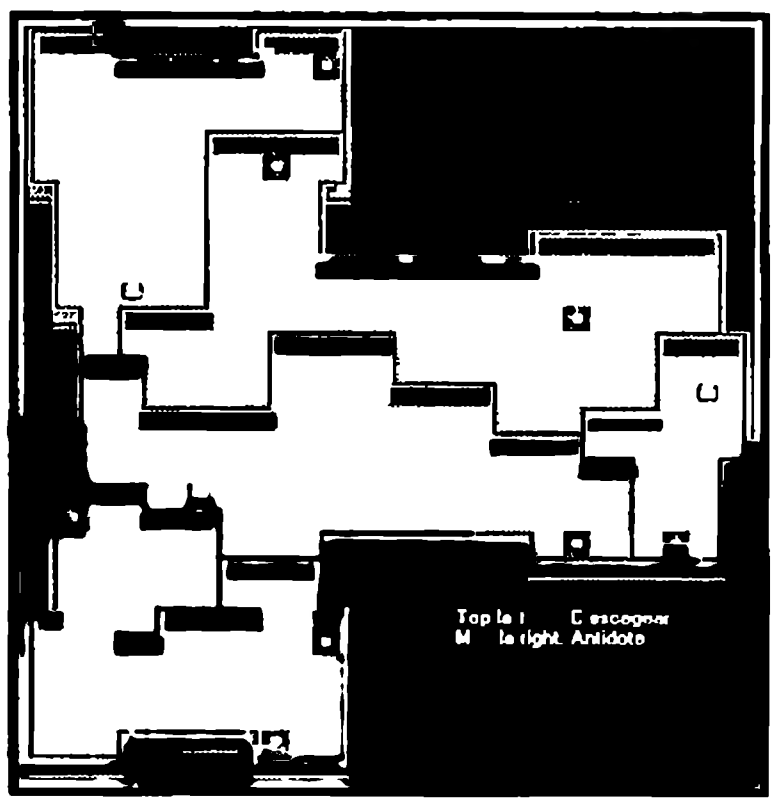
На юге вы сможете спуститься на четвертый этаж. Пять ям расположены в шахматном порядке. В контейнере вы найдете Colorscarf. Этот артефакт может носить только Анна, и по мощности он не уступает Короне из драгоценных камней.

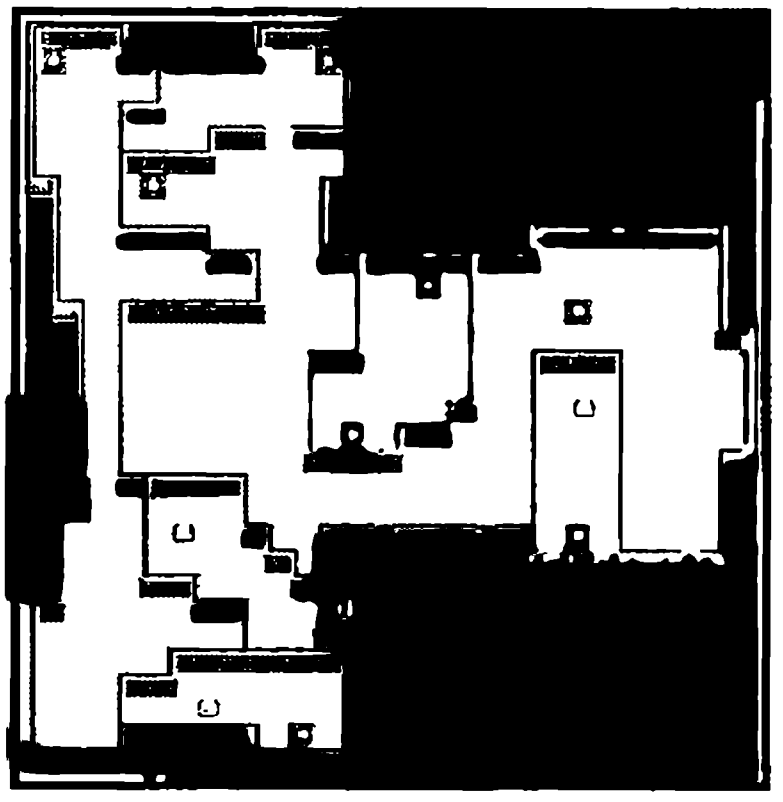
Спрыгните в юго-восточную яму, чтобы попасть на третий этаж. Напротив вас окажется контейнер со Снежной Короной. Возможно, это один из самых ценных предметов в игре. Защита, вызываемая Снежной Короной, распространяется на весь отряд. Отдайте артефакт Анне, она обладает достаточной скоростью, чтобы успевать активизировать щит в начале боя.

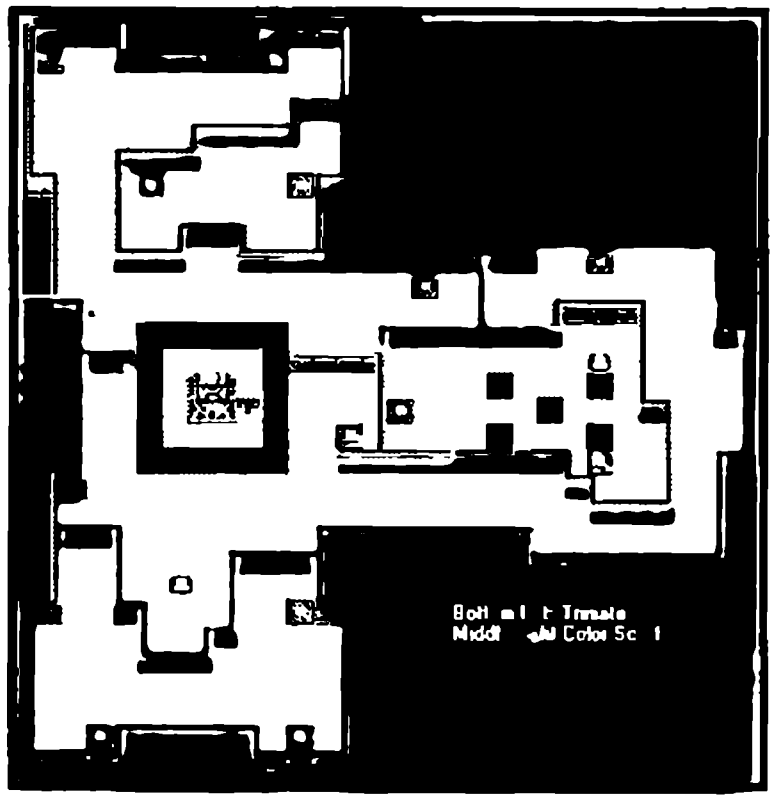
На юге от контейнера спуститесь на второй этаж. Идите на запад и еще раз спуститесь. На первом этаже вам предстоят несколько длинных переходов. Сначала на север и за угол, потом на юг и, наконец, на юго-восток. Поднимитесь на второй этаж. Перед вами окажутся два подъема. Воспользуйтесь тем, который находится на северо-востоке, тогда вы сможете извлечь из контейнера Шарф Ветра, позволяющий применять технику Zan. Спуститесь и воспользуйтесь северо-восточным подъемом. Пройдите к северному концу дамбы и поднимитесь на четвертый этаж. На юге вы увидите большую яму. Обогните ее с востока и спуститесь на третий этаж. Идите на юго-запад, снова поднимитесь. Вы окажетесь на другой стороне ямы.

В середине широкого квадратного отверстия находится платформа с синим компьютером. Идите на юго-запад и возьмите из контейнера устройство. Потом двигайтесь на восток, пока это будет возможно, и на север. Вернитесь на пятый этаж.

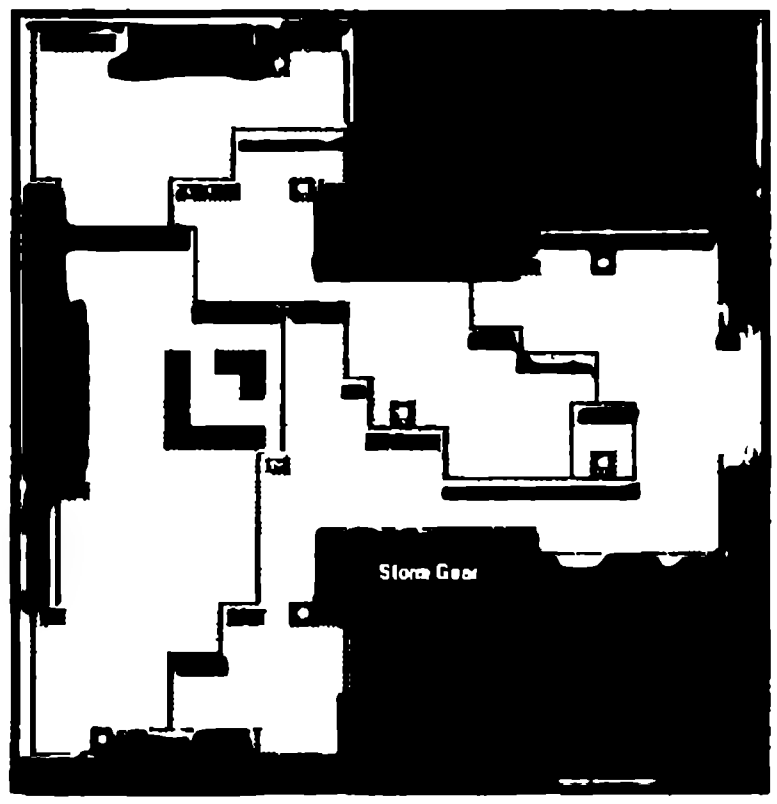
Идите на юг и запад, спуститесь на четвертый этаж. На юге находится спуск, ведущий в комнату с контейнером, в котором вы найдете Звездный Ту-







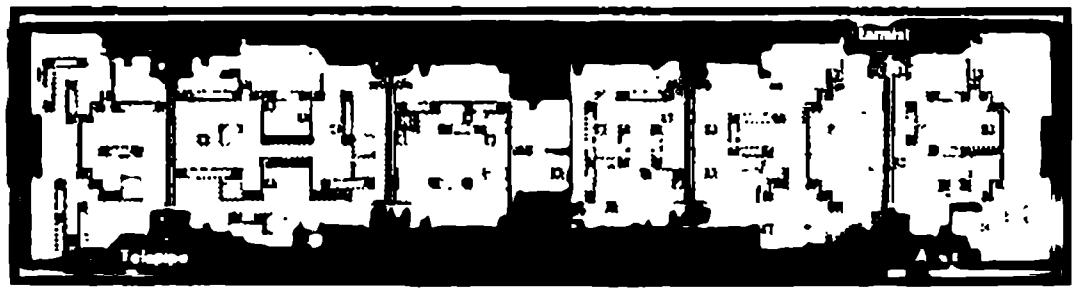
ман. Возьмите его и вернитесь на пятый этаж. Идите на северо-восток, пока не доберетесь до ямы в форме буквы «Г». Спрыгните в нее и приземлитесь на платформе с синим компьютером. Вставьте в панель синюю карту.



Теперь вы можете покинуть синюю дамбу. Труба и ее ответвления заполнены водой. Вернитесь в Пасео. Подлечитесь в больнице. Продайте Titanigear Рудо, Titanimet Кейна и Корону Анны. Оставьте Звездный Туман в камере хранения Центральной Башни. Шарф Ветра прекрасно заменит Корону из драгоценных камней. Только Шир может пользоваться им.

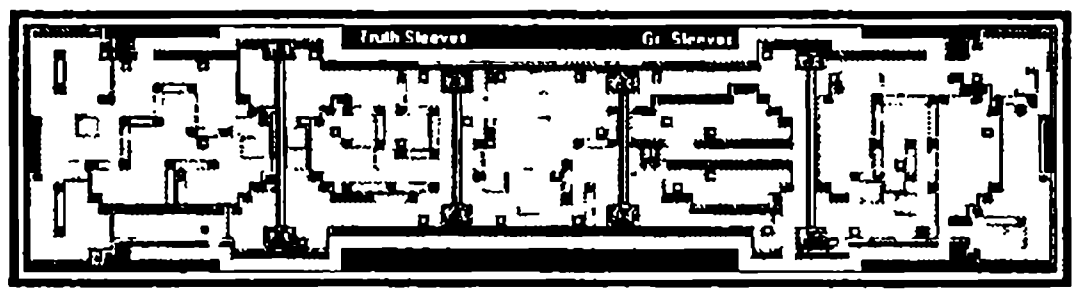
Зеленая дамба

Вы попадете в зеленую дамбу через северную трубу. Здесь всего два этажа, но из всех дамб именно зеленая является самой опасной и трудной для прохождения. Вас ждут новые роботы: Heavysolid, Twigtall, Monstar и Kilgamma.

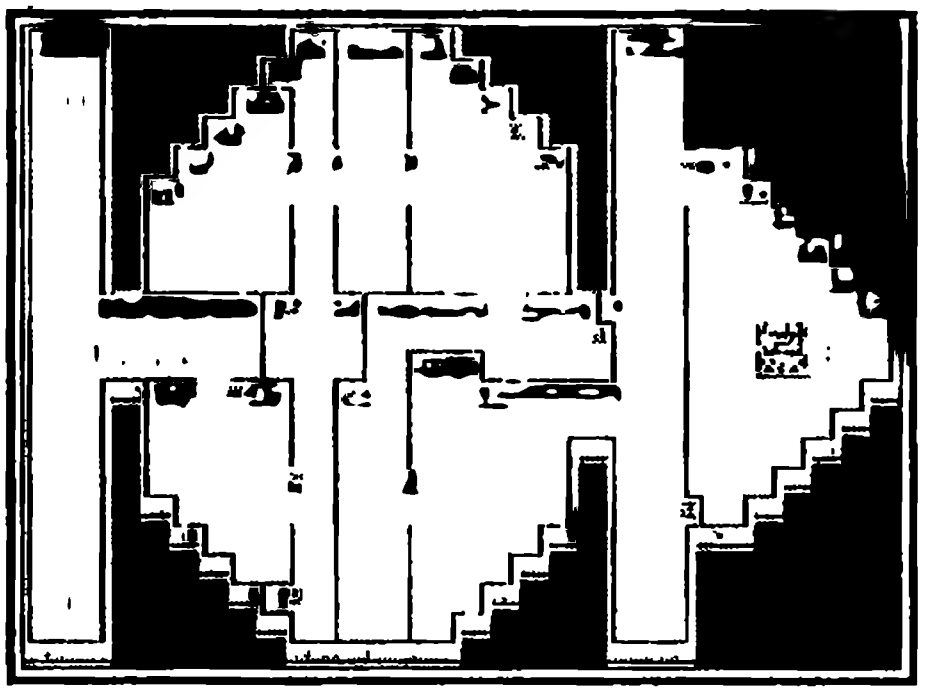


От входа идите на юг и поднимитесь на второй этаж. Семь спусков ведут вниз. Выберите ближний из двух, расположенных на западе. Вы окажетесь в области с единственным подъемом на западе. Воспользуйтесь им. На втором этаже вы найдете контейнер, в котором окажутся Рукава Правды. Этот предмет может лечить вас, как техника Gires. На северо-западе от контейнера находятся два спуска. Воспользуйтесь северным. Идите на запад и поднимитесь на второй этаж. На западе окажется спуск и проход, ведущий по внешней стороне дамбы. Идите на юг и воспользуйтесь следующим спуском. На первом этаже вы найдете Телетрубу. Пока вам не особенно нужен этот предмет.

Вернитесь к внешнему проходу. Двигайтесь по нему осторожно, если вы сорветесь, уровень придется начинать сначала. В конце карниза идите на восток и спуститесь на первый этаж. Пройдите еще немного на восток, потом на юг. В контейнере вы найдете щит Аегис. Этот артефакт не слабее Зеркального Щита, кроме того, он лечит вас, как техника Gires.



Вернитесь к концу внешнего прохода. Идите на запад и юг. Справа вы увидите спуски, находящиеся один за другим. В контейнерах на севере и востоке лежат рукава, но сейчас они вам ни к чему. Воспользуйтесь спуском, стоящим к северо-востоку от остальных. В контейнере вы найдете Звездный туман. Возьмите его и вернитесь на второй этаж. Воспользуйтесь следующим спуском. Пройдите немного на север, а потом на запад. Поднимитесь на второй этаж. Идите на запад и север. Вы найдете зеленый компьютер. Вставьте в него соответствующую карту. Наводнение предотвращено!



Гаила

Три Вооруженных Глаза появятся перед вами сразу после того, как вы откроете последнюю дамбу. Огромные лазеры, стреляющие в течение трех туров, нанесут вашему отряду незначительный урон. Но потом один из роботов создаст вокруг вас плазменное кольцо, из которого вы не сможете выйти. Единственный способ избежать этой опасности — разделаться с врагом за три тура. К сожалению, похоже, что это невозможно.

В любом случае, вас захватят и доставят на спутник-тюрьму, курсирующий по орбите между Мотой и Пальмой. У вас нет ни предметов, ни специальных техник. Вдобавок, вы все еще связаны плазмой.

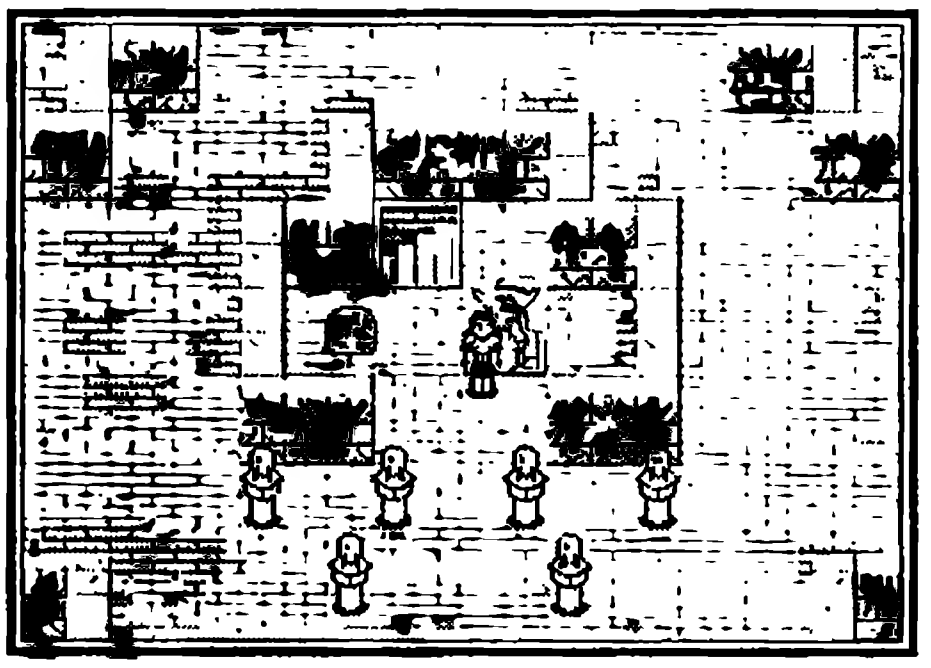
Отряд ходит по спутнику в поисках способа сбежать с него. Роботы пытаются остановить вас, а у бойцов нет оружия, чтобы противостоять им. По счастью, вы всегда можете отступить и не участвовать в сражении.

Внезапно тюрьму сотрясает взрыв страшной силы. Спутник с нарастающей скоростью движется в неизвестном направлении. Вам нужно срочно найти пульт управления.

Добравшись до компьютера, вы выясните, что спутник падает на планету Пальма и нет ни малейшего шанса остановить его.

Вокруг все темнеет, и вы снова видите повторяющийся сон. Когда герой открывает глаза, перед ним стоит незнакомый мужчина. Команда находится на космическом корабле. Оказывается, звездный пират Тайлер успел спасти вас. Спутник по-прежнему несется к планете и, похоже, скоро от Пальмы ничего не останется.

Тайлер рассказывает про планету Дезо, на которой живет человек, знающий тайну Материнского Мозга. Потом пират доставляет команду обратно на Пасео. Все вещи и техника снова в вашем распоряжении.



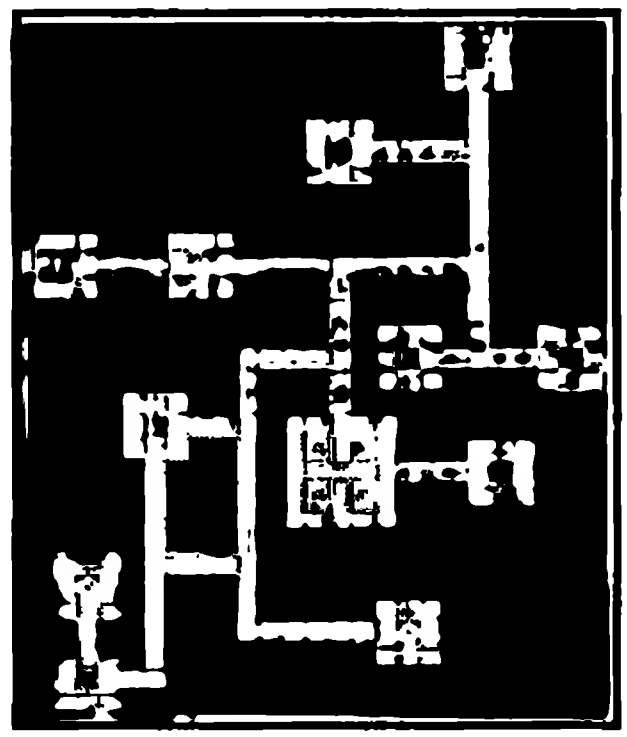
Идите в Центральную Башню и поговорите с командующим. Выслушав ваши планы относительно планеты Дезо, он откроет

вам доступ на вершину башни. Там стоит космический корабль. Проверьте свое снаряжение: вам предстоит опасное путешествие на ледяную планету.

Фаза IV: Дезо

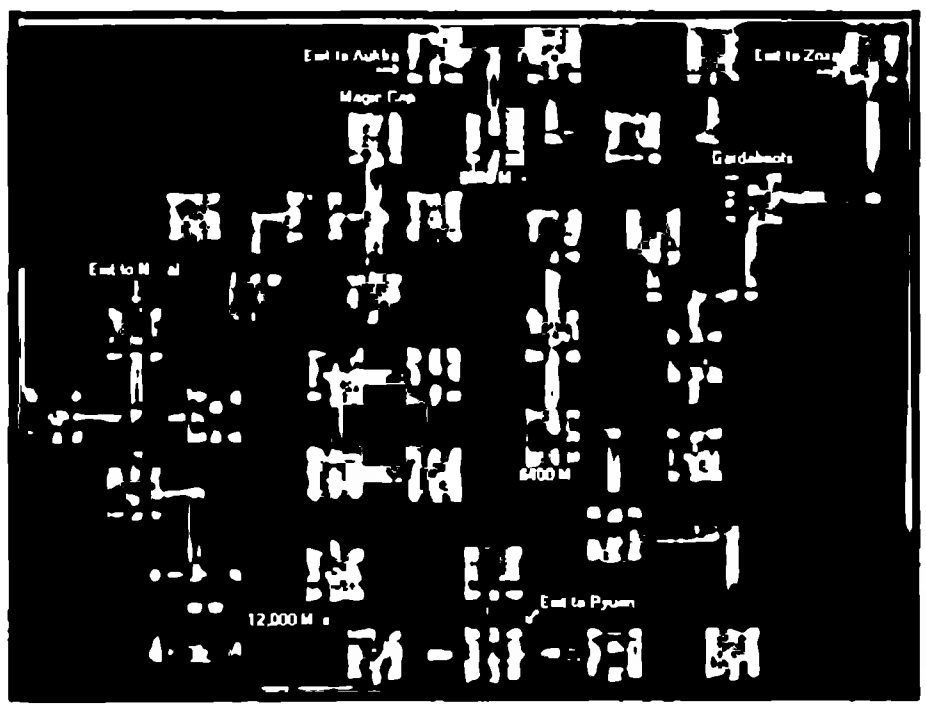
Скур

Поднимитесь на крышу Главной Башни. Космический корабль автоматически доставит вас в Скур, космопорт на планете Дезео. Отметьте место приземления на карте.

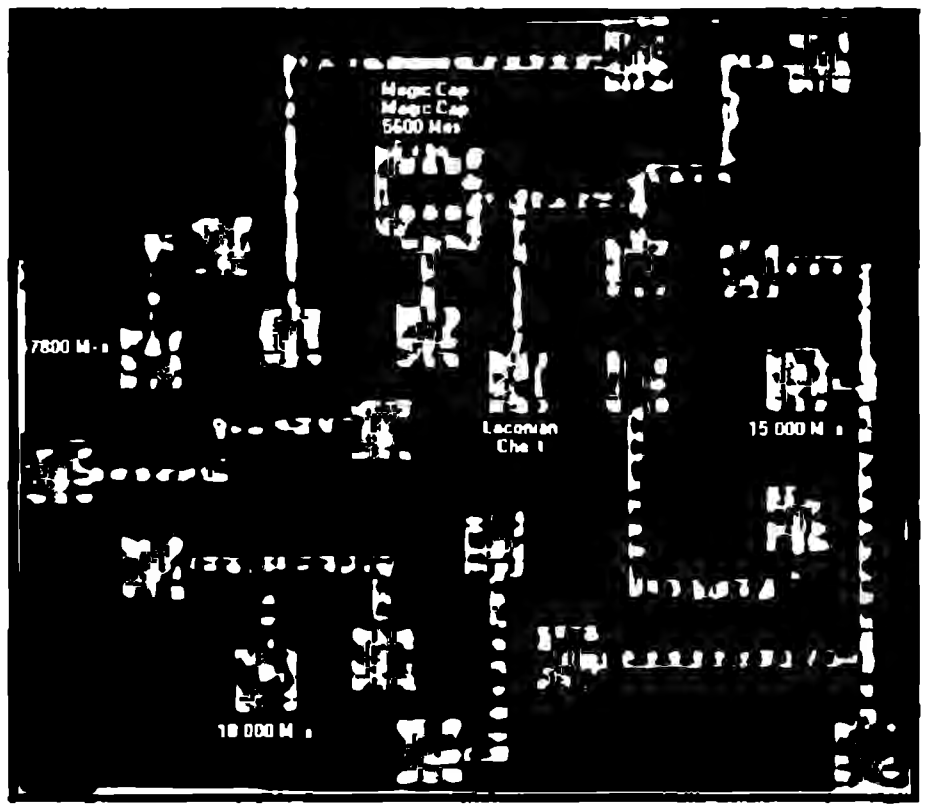


Если с вами нет Эми, запаситесь комплектом противоядий. От Скура ведут шахты, по которым вы можете добраться в любой участок планеты. Постарайтесь не заблудиться, возможно, вам придется воспользоваться космическим кораблем, чтобы вернуться на Пасео за медикаментами.

На Дезо путешественников подстерегают новые враги и три типа роботов, с которыми вы не сталкивались до сих пор. Самый опасный из них — Tracerbase.



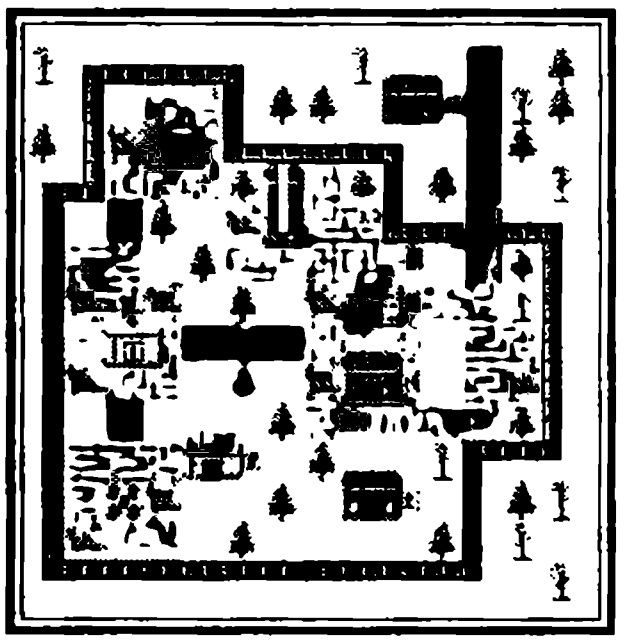
Аборигены говорят на незнакомом языке. Вам не удастся объясниться с местными жителями, пока вы не найдете специальное устройство. Чтобы получить его, идите на север от космопорта, когда доберетесь до развилки, сверните налево. Остановитесь у первой лестницы, идущей вниз, и пометьте ее E1. Определите на карте место назначения и пометьте его X1. До конца идите на запад, минуйте два ответвления к югу. Спуститесь по лестнице и возьмите из контейнера 7800 месет. Вернитесь к пункту X1, оттуда доберитесь до первого поворота на юг. Пометьте лестницу E2. Потом спуститесь и оставьте отметку X2. На севере вы найдете большую область с шестью контейнерами и котом.



В трех лежат 5600 месет, волшебный колпак и могик-колпак. Головные уборы позволят вам понимать язык людей Дезо и говорящих котов. При этом, если вы пытаетесь вступить в диалог с котом, надев колпак могик, тот реагирует крайне враждебно. На обратном пути воспользуйтесь именно этим колпаком, чтобы спокойно общаться с людьми в городе. Если вы наденете волшебный колпак, обитатели Скура начнут вас в чем-то подозревать, а торговцы вдвое увеличат цены.

Обследуйте все туннели. Вы найдете два артефакта, 60 000 месет и четыре лестницы, ведущие на поверхность. Оказывается, на планете стоят еще три города: Зоса, Риуон и Аукба.

Города Дезо



Когда доберетесь до города Зоса, наденьте могик-колпак. У местных жителей можно получить немного информации, но главное здесь — это предметы, которые вы можете купить. В лавке доспехов выберите Laconiamet для Рудо и Laconcape для Анны. Потом отправляйтесь в оружейный магазин и возьмите Pulse Vulcan для Рудо и Laconian Slasher для Анны. Продайте ее Лазерный Слэшер и возьмите в левую руку Огненный Слэшер. Если с вами идет Кейн, вам пригодится Laconian Mace.

Вернитесь в космопорт через станцию телепортации в Зосе. Летите обратно на Пасео, подлечитесь в больнице.

Возьмите Зеленые рукава и Телетрубу в Зеленой дамбе и противоядие в Синей дамбе. Рукава оставьте в камере хранения. Остальные предметы пригодятся вам.

Теперь доберитесь до Риуона. Купите Рольфу Лаконийский Меч, а если Кейн с вами — Лаконийский Щит. В Скуре займитесь охотой на монстров, если вам не будет хватать денег, отправьте Шир воровать. Не берите ее в Дезо, лучше вернитесь на Пасео и оставьте ее там.

Единственный полезный предмет в Аукбе — пара ботинок для Эми.

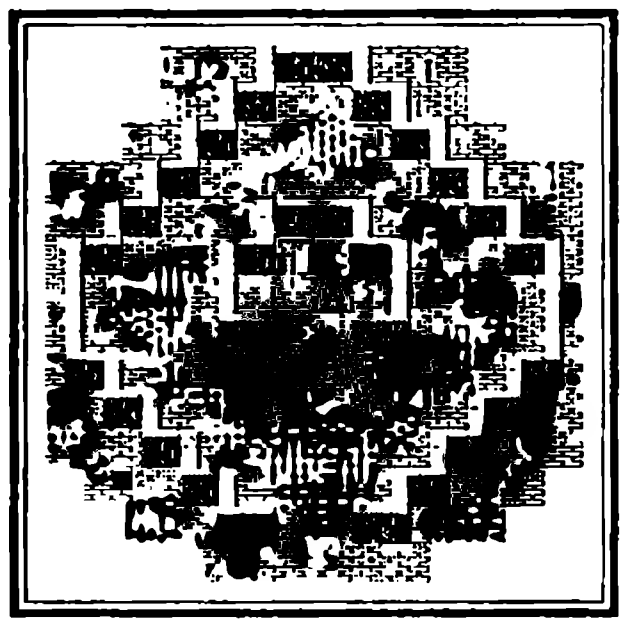
Обойдите Аукбу и поговорите с местными жителями, потом телепортируйтесь в Зозу и Риуон и пообщайтесь с остальными людьми Дезо. Вы узнаете от них и от котов историю планеты.

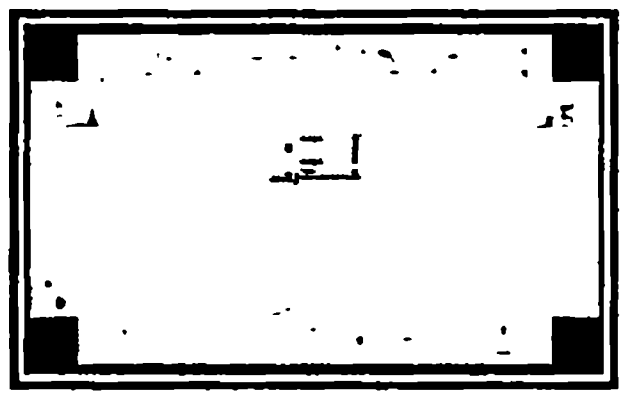
Когда-то колонизаторы с Пальмы разрабатывали Лаконийские шахты, но ядовитый газ, просочившийся из-под земли, заставил людей покинуть планету. Эвакуация проходила настолько спешно, что в подземельях остались роботы, запрограммированные на охрану объектов и домашние животные, со временем мутировавшие в настоящих чудовищ. Именно с ними вам придется сражаться в ходе путешествия. Вы скоро заметите, что на Дезо нет ни одной контрольной башни. Дезианцы ненавидят компьютеры, потому что верят, что Материнский Мозг несет только зло.

В Аукбе вы услышите про Ущелье и прекрасного человека со странными способностями, прилетевшего с Пальмы. Теперь он должен быть в дальней части Ущелья.

Возьмите Trimate в Риуоне и, если с вами нет Эми, противоядие в Пасео. Телепортируйтесь обратно в Аукбу и идите на запад до самого конца. Потом сверните на юг. На карте найдите круги, это вход в Ущелье. Вы окажетесь в подземелье с тремя этажами, причем первый и второй этажи придется пройти дважды. На первом этаже продвиньтесь на запад так далеко, как только сможете, потом сверните на север. На втором этаже поднимитесь по второй лестнице. Пройти дальше не так сложно. Берегитесь монстров и роботов. Особенно опасны призрачный робот и воздушный танк.

Усадьба Эспаров





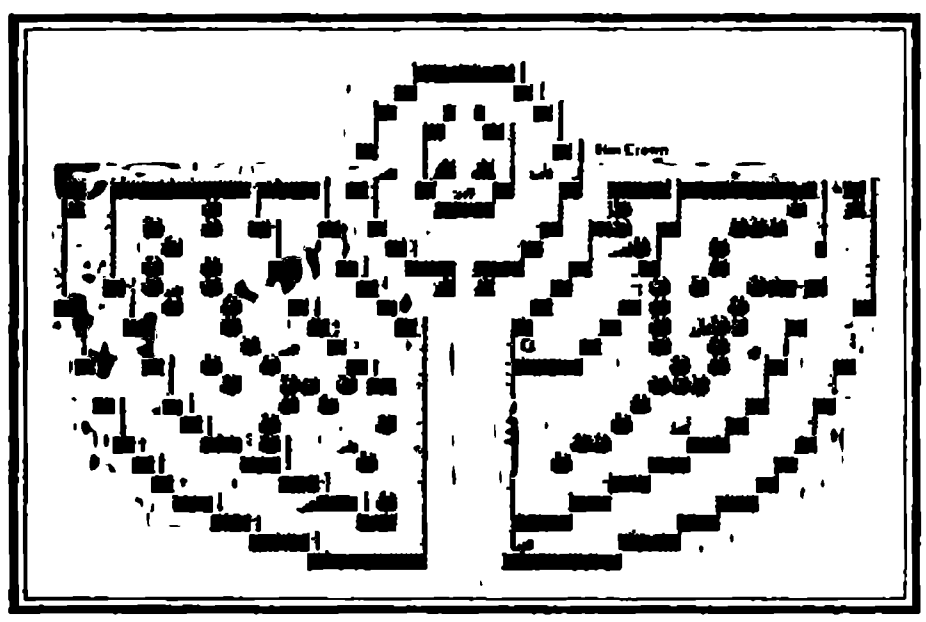
Когда вы доберетесь до противоположной части Ущелья, идите на запад, и увидите усадьбу Эспаров. Убедитесь, что Рольф жив, иначе охрана не пропустит вас дальше.

Внутри поместья шесть эспаров стоят перед троном. От них вы узнаете, что человек, сбежавший с Пальмы после прихода к власти Материнского Мозга, теперь спит в криогенной фуге. Когда вы придете, он должен проснуться.

Спуститесь по лестнице. Два эспара охраняют вход в бункер с криогенной фугой. Один из них скажет, что не хотел бы будить хозяина, но тут двери бункера распахнутся.

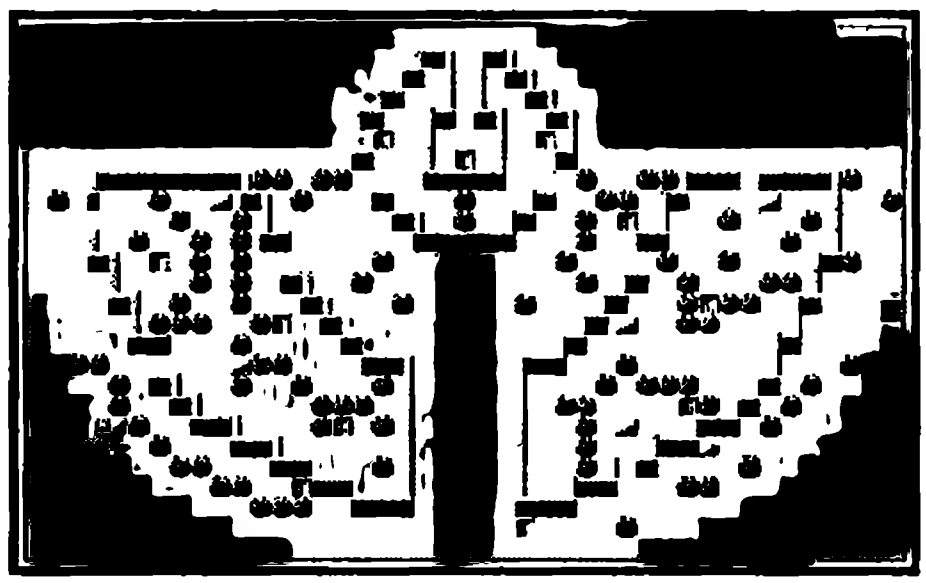
Этот человек Лутс, последний телементал Элго. Он знает Рольфа, потому что десять лет назад спас мальчику жизнь во время крушения космического корабля. Оказывается, ваш герой — последний потомок Элис. Значение сна, с которого начинается игра, тоже открывается вам. 1000 лет назад Темные Силы уже пытались уничтожить Элго. Теперь ваша очередь предотвратить разрушение. Лутс даст вам Воздушную Призму, при помощи которой вы сможете видеть невидимое, и расскажет про оружие, почему-то названное именем Ней.

Возьмите призму из контейнера и вернитесь в Аукбу. Телепорт перенесет вас в Скур, а корабль доставит на Пасео. Не забудьте посетить больницу и проверить снаряжение. Приключения продолжаются!



Возьмите в команду Рудо и Анну, четвертым спутником может быть Эми или Кейн. Летите в Скур и при помощи Телетрубы доберитесь до Аукбы.

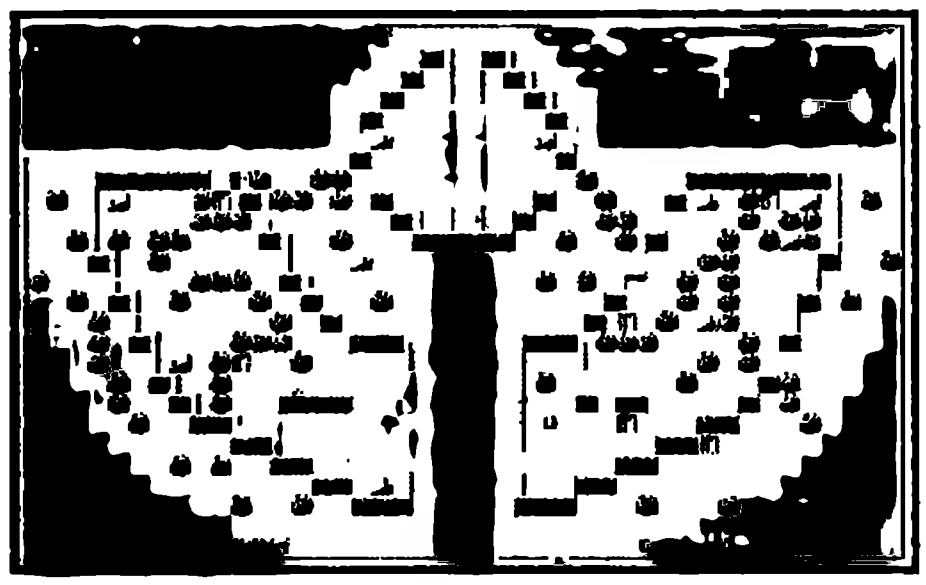
Меноуб

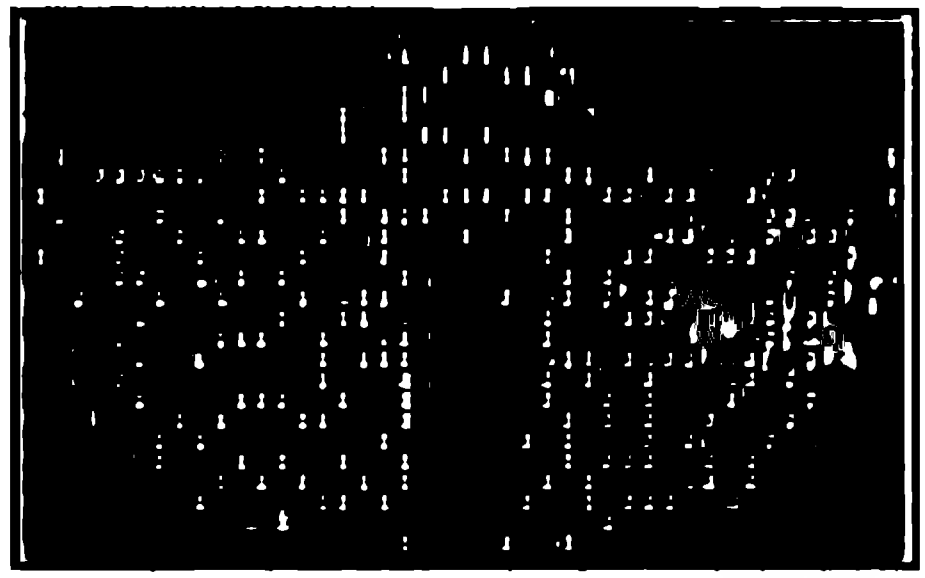


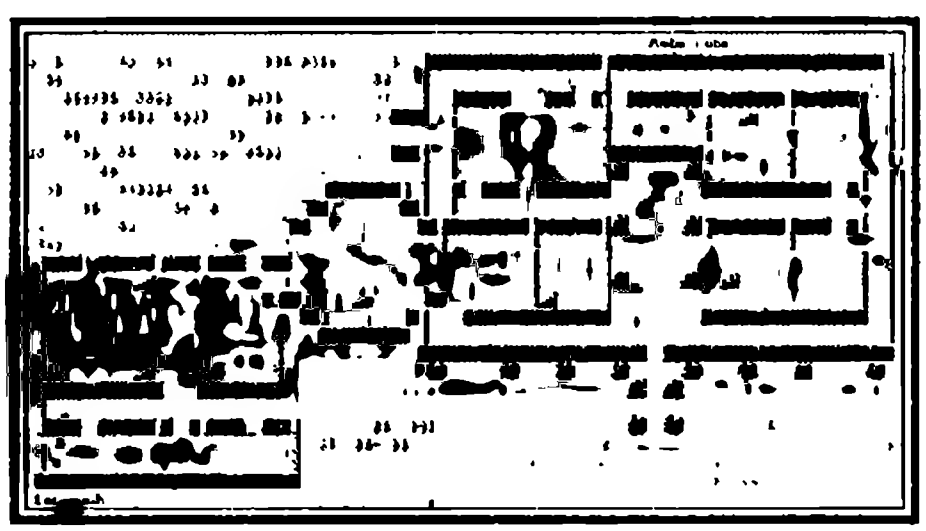
К западу от Аукбы находится подземелье, которое называется Меноуб. Большинство монстров (Мисткейп, Иллюзионист и Рестлер) в нем не очень сильны, но яд Сакоффа может принести большие неприятности. Чудовища четвертого этажа несколько опаснее. Вам предстоит встреча с Тенью, Большим Драконом, Пылающим Мечом и Имагиомгом.

На нижних этажах подземелья статуи стоят настолько близко друг к другу, что образу-

ют непреодолимые стены. В конце подземелья им на смену приходят деревья. Вам придется несколько раз пройти по всем этажам и проделать длинное путешествие по последнему, чтобы найти все артефакты. Это Colrscarf и штормовой механизм, а также предметы, о которых вам рассказывал Лутс: Корона Ней и Неймет. Первый из них подойдет Эми, второй Рольфу. Выберитесь из опасного места и, если это будет необходимо, посетите больницу в Аукбе. Возможно, за предметами Ней придется вернуться еще раз.

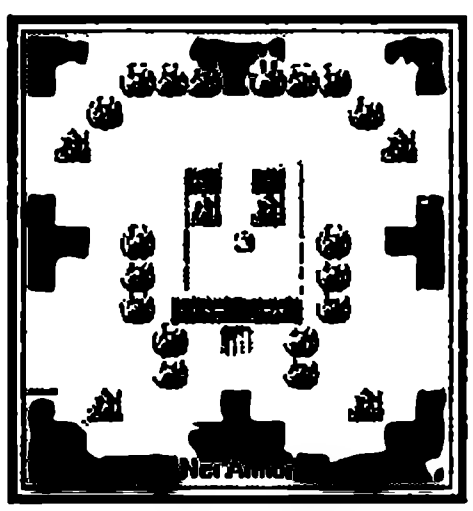




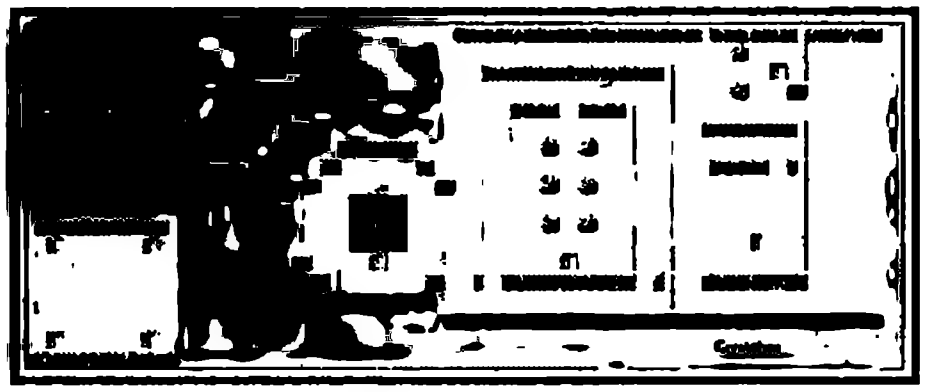


Гуарон

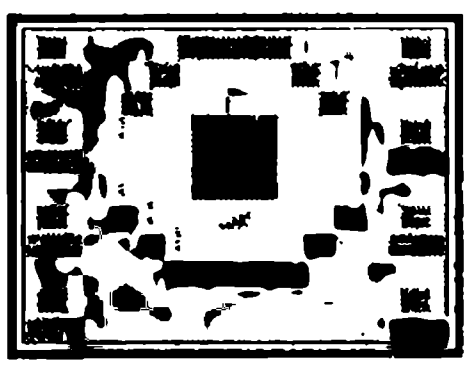
Собрав все артефакты в Менобе, телепортируйтесь в Риуон. Идите на запад, а потом сверните на север. Проделайте путь до Гуарона. Берегитесь чудовищ: Огнепада, Короля Лавы, Вулкана и Огненного Дракона. Многие враги, которых вы встретите на втором этаже, не особенно восприимчивы к атакам холодным оружием.

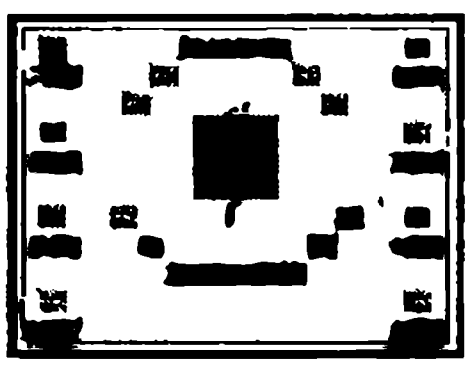


На нижнем этаже Гуарона достаточно трудно сориентироваться. В северо-западной части постройки находится лабиринт деревьев. На первом этаже вы найдете Лаконийский доспех. Он подойдет Кейну или Рудо.

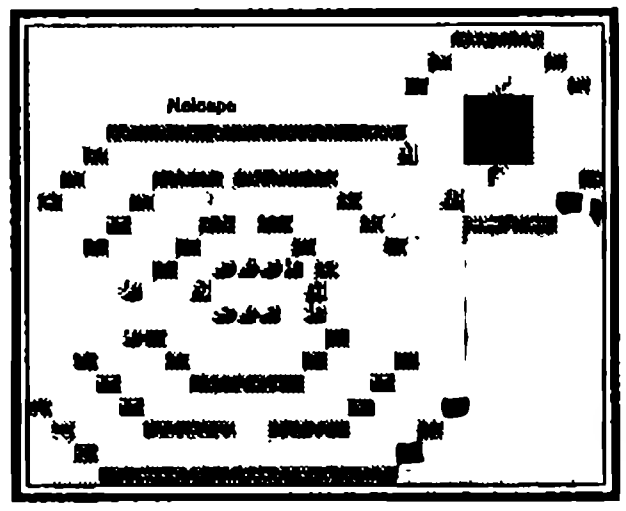


Проберитесь через лабиринт и поднимитесь по единственной лестнице в центре. Наверх ведет шестнадцатиэтажный шпиль. Достигнув самой вершины, вы сможете взять из контейнера Доспех Ней. Отдайте его Рудо. Спуститесь на восьмой этаж. В юго-западном углу стоят две статуи. Пройдите между ними и доберитесь до развилки. Выбрав левый проход, вы найдете Neicape. Его может носить Эми или Шир.



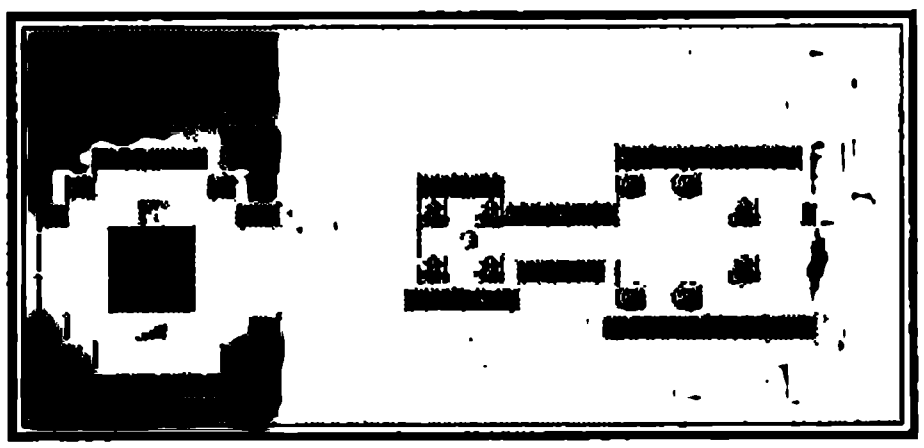


Подобрав оба артефакта Ней, покиньте Гуарон, снова войдите внутрь и возьмите Янтарную Одежду из контейнера на первом этаже. Вернитесь в больницу.



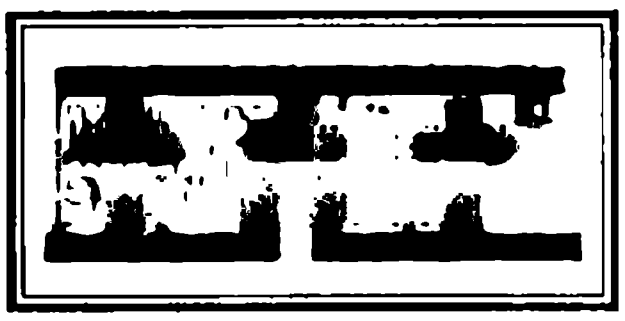
Икуто

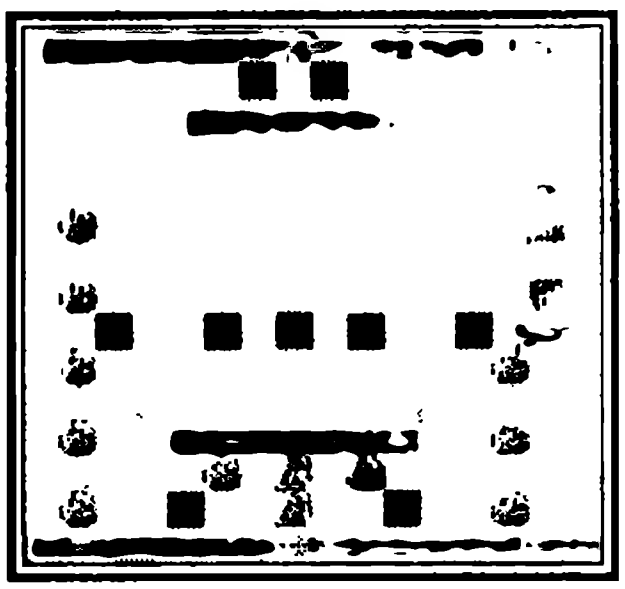
Это следующее опасное место, которое вашему отряду предстоит исследовать. Доберитесь до Зосы, идите на юг, запад, север и снова на запад по узкому проходу между горами. К северу от него вы найдете Икуто.

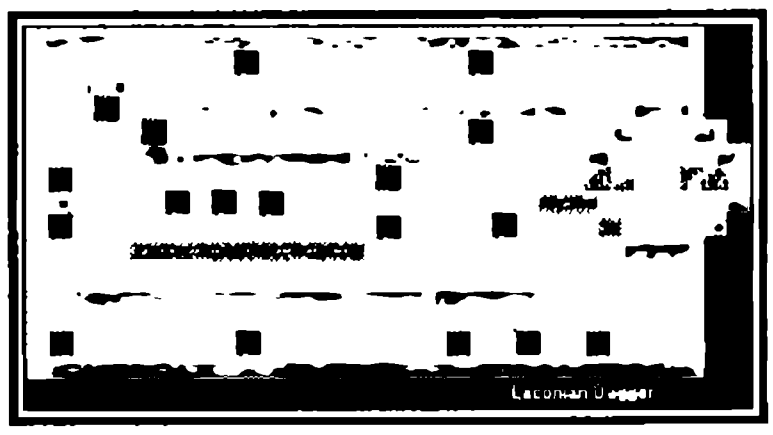


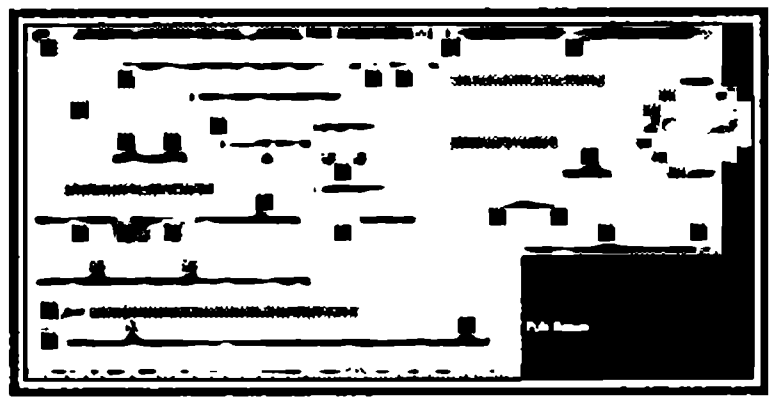
Вам будут досаждать волшебники и другие чудовища, но опаснее всех окажутся три Пылающих Меча. Используйте при столкновении с ними Снежную Корону, причем постарайтесь, чтобы ее применяла Анна. Эми действует несколько медленнее.

Самая большая неприятность Икуто — ямы, расположенные одна под другой. Для перемещения с этажа на этаж вам придется прыгать вниз и часто цепочка провалов будет вести до самого дна. Обратно придется возвращаться при помощи специальных техник или пешком по единственной лестнице.

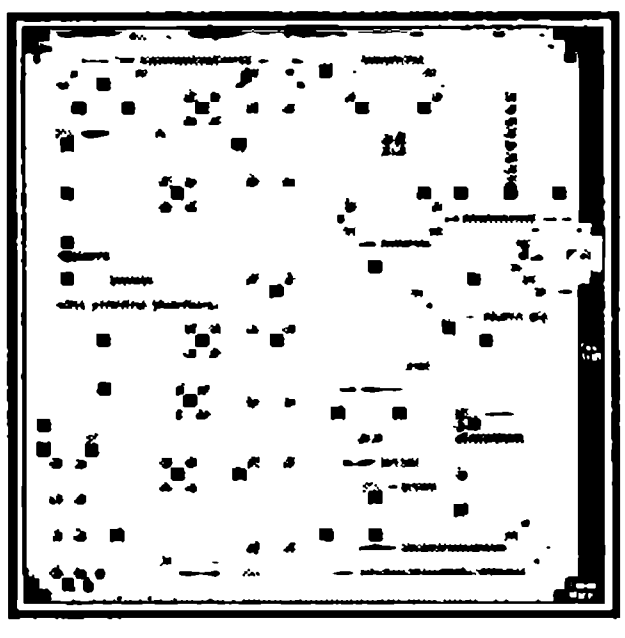


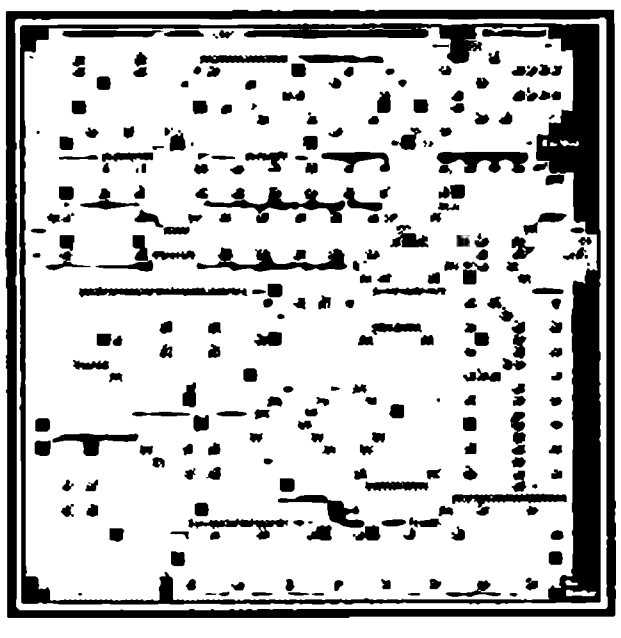


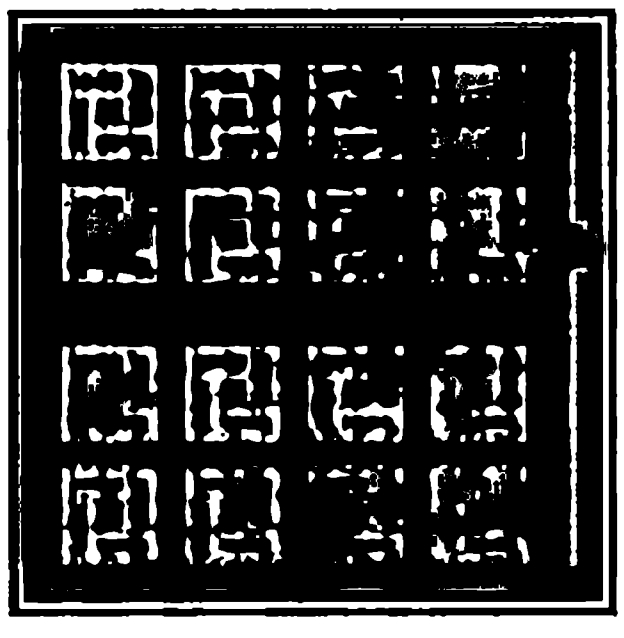




Neishot и Neislasher находятся на пятом этаже. Первый артефакт — мощ-

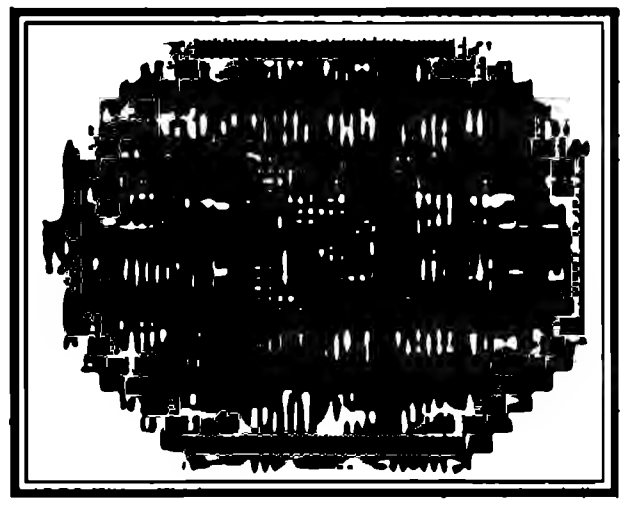






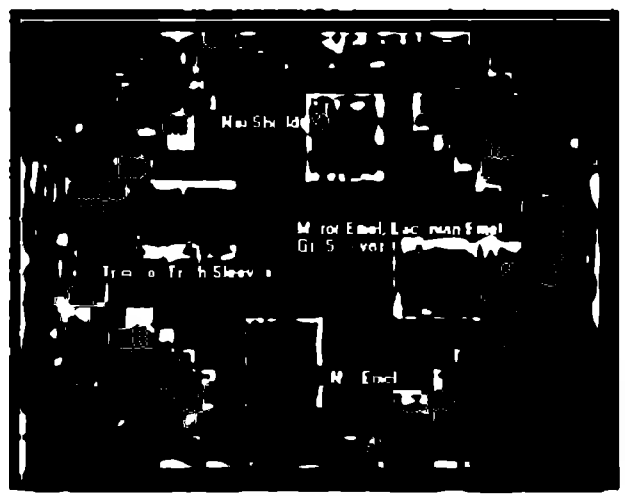
ная энергетическая пушка, и справиться с ней сможет только Рудо. Слэшер пригодится Анне.

Нэвел



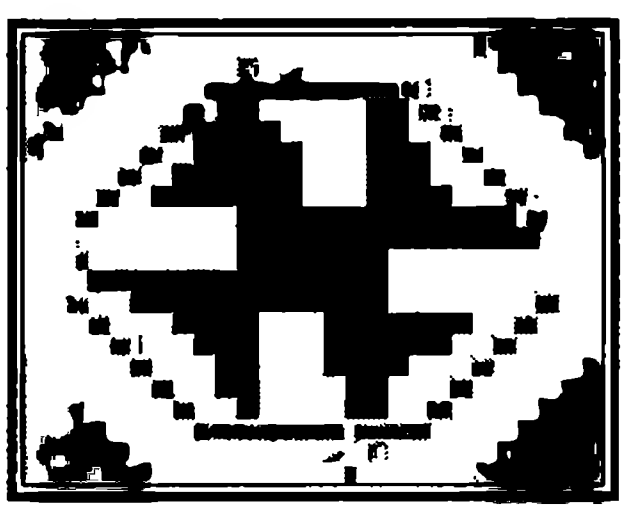
Еще одно место, которое вам придется исследовать. До него не добраться ни из одного города. Пополните запасы Trimate в Риуоне, продайте предметы, найденные в Икуто, если, конечно, это не артефакты Ней. Потом летите в Скур.

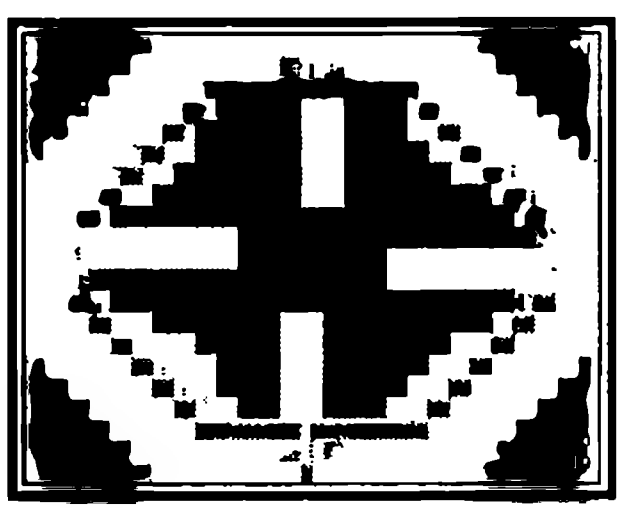
Четвертая лестница из шахт ведет в Нэвел. Устройство подземелья покажется простым после мест, где вы уже побывали. На юге и севере находятся две лестницы. По внешнему проходу поднимитесь наверх. Спрыгните в яму в центре строения. Вы окажетесь на втором этаже.

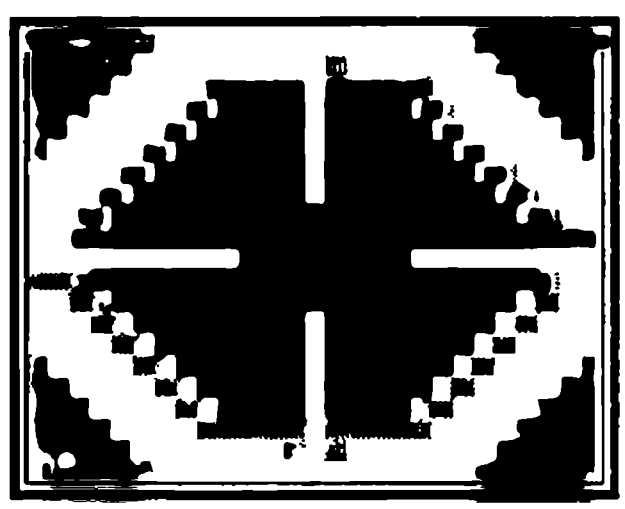


Выберите северную лестницу и поднимитесь по ней. Архидракон и Злодей — два самых сильных чудовища на Дезо. Будьте осторожны. На верхнем этаже войдите в южный проход и дважды спрыгните на западный уступ. После этого вы сможете найти контейнеры на втором этаже.

Вам достанется Nei Emel, самый мощный защитный механизм в игре. Подобрав его, прыгайте на нижний уровень.







По северной лестнице вы доберетесь до восточного прохода. Спрыгните с южного края, чтобы найти три контейнера на втором этаже. Возьмите еще два Emel'a, лаконийский и зеркальный. Южная лестница ведет к северному и западному проходам. Спрыгните с восточного края северного прохода, в контейнере лежит Щит Ней. Проделав то же самое в западном проходе, вы найдете trimates и рукава.

Меч Ней

Вернитесь в Аукбу. Подлечитесь в больнице и поспешите на встречу с Лутсом в Особняк Эспаров. Все восемь предметов ней должны быть у вас с собой.

Лутс поприветствует вас и снова совершит экскурс в историю системы Алго. Вы узнаете, что Материнский Мозг является вражеской ловушкой, которая манипулирует людьми и, в конечном итоге, готовит им гибель. Потом вы получите могущественное оружие, волшебный меч Ней. Возьмите его и еще раз поговорите с мудрецом. Он спросит, достаточно ли у вас храбрости для финальной битвы с силами зла. Храбрости,

может, и достаточно, но шансов на победу пока немного. Отвечайте «нет» и возвращайтесь на Пасео для подготовки к заключительному сражению.

Фаза V: Последняя битва

Получив у Лутса Меч Ней, вернитесь на Пасео и займитесь приготовлениями к последней битве. Продайте ненужные предметы и правильно распределите между членами отряда оставшееся снаряжение.

Постарайтесь максимально улучшить показатели каждого бойца. Лучшее распределение предметов:

Рольф: Titanimet, Neisword (Меч Ней), Laconian Chest (Лаконийский нагрудник), Gardaboots.

Рудо: Laconiamet, Neishot, Neiarmor (доспех Ней), Gardaboots.

Эми: Neicrown (корона Ней), два огненных жезла или огненный жезл и Laconian Emel, Neicape, Hirzaboots.

Анна: Colorscarf, Neislasher, AC Slasher или Nei Emel, Laconian Cape, Long Boots или Shuneboots.

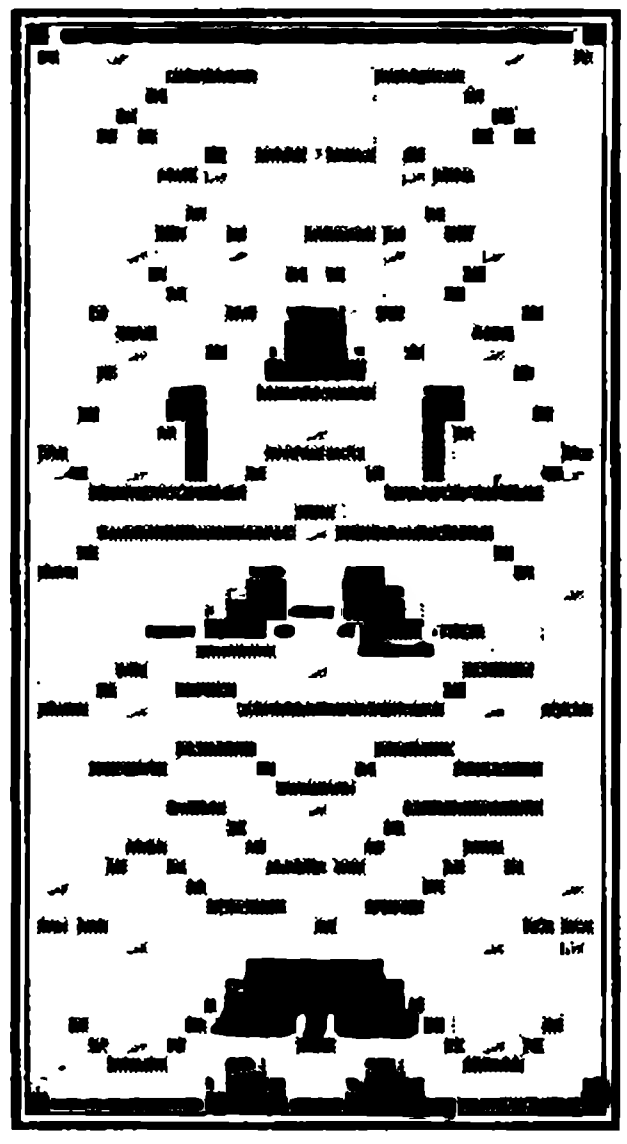
Кейн: Neimet, Laconian Mace (Лаконийская дубина), Neishield (Щит Ней), Laconinish, Gardaboots.

Шир: Wind Scarf, Laser Knife (Лазерный Нож), Truth Sleeves, Crystal Cape, Shuneboots.

Обратите внимание на то, что некоторые предметы Ней могут носить разные персонажи.

NEIMET: Кейн или Рольф
NEICROWN: только Эми
NEIARMOR: Рудо или Кейн
NEICAPE: Эми или Шир
NEIEMEL: Анна или Шир
NEISHIELD: Кейн или Хью
NEISHOT: только Рудо
NEISLASHER: Анна
NEISWORD: только Рольф

Обязательно возьмите в отряд Рудо и Анну, четвертым бойцом может быть Кейн или Эми.



Ноа

Закончив приготовления, отправляйтесь в Усадьбу Эспаров. Скажите Лутсу, что не готовы к сражению, а на повторный вопрос ответьте: «Да». Отшельник из Усадьбы Эспаров пошлет вас за пределы системы Алго.

На космическом корабле «Ноа» в открытом космосе произойдет битва, к которой вы готовились всю игру. Отряду придется столкнуться со многими врагами с планеты Дезо, в том числе с Архидраконом и Злодеем.

Заблудиться на корабле сложно. Просто сверните направо от стартовой позиции. При каждой стычке пользуй-

тесь Щитом Дебана и Снежной Короной. Не применяйте техники, лечитесь при помощи специальных артефактов. Исключением является столкновение с Сакоффым, который может отравить вас.

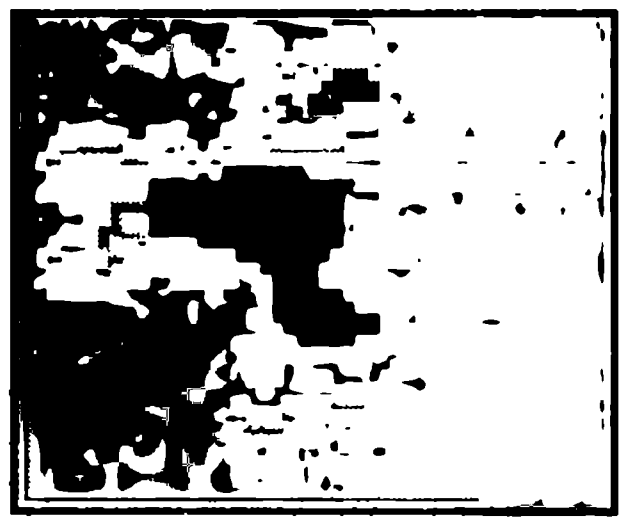
Вернувшись на первый этаж, вы найдете контейнер. Не открывайте его, пока полностью не восстановите отряд. На вас набросятся один или несколько врагов, если с вами идет Эми, прибегните к технике Sar. Это будет действительно опасное сражение.

Темная Сила

Вы открыли ящик Пандоры. Все вокруг темнеет, а на вас набрасывается чудовищный враг. Пусть Анна сразу воспользуется Colorscarfs, потом примените технику Shift. Сделав это, наносите удар слэшером Ней.

Рольф должен стрелять при помощи техники Nathu, когда его показатели упадут до 60-70, примените Nafoi. В конце, если это потребуется, атакуйте мечом Ней.

Если вы взяли Кейна, пользуйтесь техникой Nagaj, потом бейте Лаконийской Дубиной.

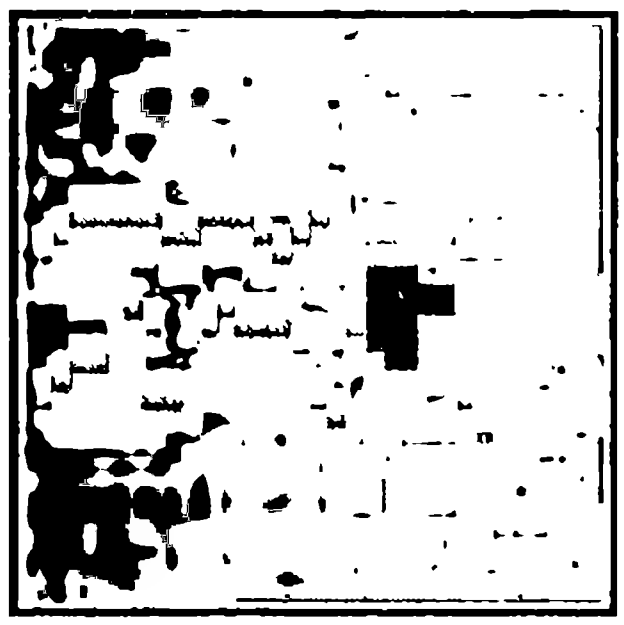


Эми может применять Sashu, а потом нападать с Огненным Жезлом. Не забудьте про Laconian Emel.

Если Эми к этому моменту достигла тридцатого уровня, ее исцеляющей техники хватит на всю команду.

Действия Рудо очевидны, он должен непрерывно стрелять из Neyshot.

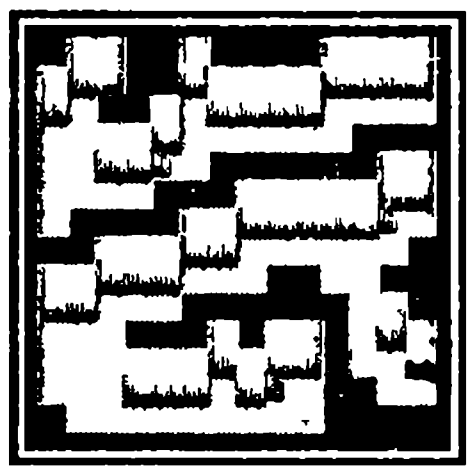
Выстрелами изо рта враг может сразу атаковать всех членов вашего отряда. Поэтому вам часто придется пользоваться Звездным Туманом, вместо Trimate. Но главная опасность Темной Силы — способность к гипнозу. Вы можете столкнуться с шестью вариантами последствий психонических атак.



Смятение — боевые характеристики члена отряда уменьшаются. Вам становится труднее попасть во врага, а удар отнимает меньше жизненных пунктов.

Утрата секретности — персонаж теряет возможность пользоваться техниками.

Лень — скорость бойца заметно уменьшается. Этот процесс можно остановить при помощи техник Ner или Saner, а также применив Colorscarf.



Отчаянье — персонаж перестает сражаться и останавливается в отчаяньи.

Алчность — боец занимается только тем, что пытается отобрать у товарищей полезные предметы.

Предательство — персонаж все время пытается сбежать с поля боя, но его попытки никогда не увенчиваются успехом.

Как вы успели заметить, наиболее опасны последние три эффекта. Вы легко можете проиграть сражение, если на всех четырех бойцов будет применено предательство.

Для того, чтобы вы могли противостоять злому наваждению, Лутс и дал вам Меч Ней. От чудесного предмета исходит свет и один из загипнотизированных бойцов исцеляется.

Победив Темную Силу, возвращайтесь в Усадьбу Эспаров при помощи все того же меча. Лутс спросит вас, готовы ли вы противостоять Дьявольской Силе. Отвечайте, что нет. Соглашайтесь, когда Лутс предложит вам вернуться на космический корабль Ноа.

Идите тем же путем к месту, в котором нашли ящик Пандоры. Теперь открыт путь дальше. Сверните направо и вернитесь на второй этаж.

Материнский Мозг

Доберитесь до огромной области. На стене вы найдете голову горгоны. Глаза изображения засветятся и перед вами предстанет голограмма Материнскго Мозга.

Вы наконец-то встретились с чудовищным созданием и теперь судьба Алго зависит только от вас. Если вы ответите врагу «нет», Материнский Мозг начнет издеваться над вами и представлять вашу родную звездную систему как ребенка, который скоро окажется в заботливых руках матери. Если ответите «да», противник назовет вас глупцами.

Теперь вам открылась загадка, с которой вы столкнулись, когда принесли Командующему записывающее устройство из подвала биолаборатории. Люди Алго, оказывается, настолько полюбили комфорт и безопасность, что оказались абсолютно беспомощными перед любой внешней угрозой. Материнский Мозг не мог этим не воспользоваться и теперь только вы в состоянии остановить чудовищного врага.

Из-за сбоя в программе вместо «да» вам придется говорить «нет», и наоборот. Когда вы скажете, что намерены защитить систему Алго, начнется последний бой. Вы увидите самые красивые картинки в игре — атаку Материнского Мозга. Эта битва несколько проще, чем предыдущая.

Новый враг намного крупнее Темной Силы, но поможет против него та же тактика. Если с вами идет Кейн, применяйте техники Nagaj и Gigaj. Рольфу помогут Nathu и Nafoi.

Материнский мозг не гипнотизирует бойцов, иногда он стреляет глазами в одного персонажа, но чаще задевает всех четверых. Применяйте Снежную Корону и Colorscarf. Эми поможет техника Sashu. В конце Анна может применить двойной удар, но только если будет защищена Nei Emel.

После победы стена с головой горгоны разрушится, а все компьютеры потемнеют. С силой, контролировавшей звездную систему, покончено. Жить без нее будет трудно и опасно, но сейчас персонажи чувствуют только надежду.

Это еще не конец. Возвращайтесь на Моту.

Создатели

Не успеете вы сделать и нескольких шагов, как Лутс сообщит, что заметил на корабле присутствие посторонних. Вернитесь к отсутствующей стенной панели, и увидите сотни людей в огромной комнате.

Подойдите к их предводителю. Он поприветствует вас и спросит, думаете ли вы, что они враги. Если вы ответите «да», командир с радостью подтвердит это предположение.

Оказывается, нынешние космические пираты когда-то жили на прекрасной голубой планете под названием Земля. Но их Родина погибла в катастрофе и только ваши собеседники смогли спастись. Они долго скитались по галактикам в поисках системы, пригодной для жизни, и наконец нашли благоустроенную Алго. Именно земляне построили Материнский Мозг, чтобы посредством его контролировать ваши планеты. Естественно, теперь они недовольны действиями Рольфа и его друзей.

Предводитель землян уверен, что вы не сможете противостоять силе, разрушившей Пальму. «Приготовьтесь к смерти», — заявит он. Лутс чудесным образом перенесет на корабль остальных трех членов вашей команды. Враг только пожмет плечами, он уверен в своей победе. Чем закончится бой, вы так и не узнаете. Конец игры — это картинки сражения между жителями Алго и землянами. Вы крупным планом видите, как сражаются все спутники Рольфа, и игра завершается.

Финальная мелодия звучит торжественно и немного печально. Похоже, это действительно последняя битва.

Полный список всех монстров

Биомонстры с Моты		
Fire Ant	Armor Ant	Pinchant
Bee	Buzzer	Insecta
Mosquito	Waspy	Stinger
Poisoner	Spitkill	Spitfang
Locust	Locusta	Fanbite
Spinner	Vortex	Whirly
Carrier	Mushroom	Head Rot
Froggy	Toader	Squat
Pulser	Blaster	Blastoid
Amoeba	Jelly	Slugmess
Leecher	Fang	Python
Hit Tail	Center	Scaly
Fire Eye	Glowstick	Forest
Rot Wood	Blockhed	Firia
Terakite	Reptile	Kaitdragon
Pug Hit	Pug Brat	Pug Kill
Wolf Ang	Burnwolf	Flarewolf
Catman	Catfang	Cateye
Роботы с Моты и Дезо		
Whistle	Informer	Tracer
Metal Man	Twig Man	Twigtall
Mazgamma	Firegamma	Killgamma
Polezi	Poleziax	Poleziss
Eyesore	Heavysolid	Gunbust
Sonomech	Mechoman	Attmech
Wireface	Wirehead	Podhead
Cooley 61	Monstar	Largeminer

Army Eye	Tracerbase	Specter
Van	Aerotank	???
Биомонстры с Дезо		
Orangah	Orangoo	Onx
Rabbit	Rabitta	Rabitgut
Dezo Owl	Skytiara	Owltalon
Mastodon	Eletusk	Elephant
Wrestler	Sakoff	Mesoman
Mystcape	Illusionist	Imagiomg
Darkside	Mr. Death	Shadow
Glosword	Desrona	Lung
Firefall	Vorcano	King Lava
Wizard	Capeone	Fiend
Mxdragon	Firedragon	Archdragon
Главные монстры		
Neifirst		
Darkforce		
Mother Brain		

Техники (заклинания)

Тип заклинания	TP(1)	Rolf	Nei	Amy	Hugh	Anna	Kain	Shir
	Стоимость в пунктах техники у каждого персонажа							
Anti Восстановление	2	—	16	5	—	—	—	—
Brose Атака-M	8	—	—	—	—	—	??	—
Conte Атака-M	6	—	—	—	—	—	9	—
Deban Защита	4	—	—	4	—	—	—	—
Doran Защита-B	2	—	—	—	2	—	—	—
Eija Атака-M	4	—	—	—	—	—	4	—
Fanbi Атака	2	—	—	—	—	16	—	—
Foi Атака	2	1	—	5	9	1	1	1
Forsa Защита-M	2	—	—	—	—	—	1	—
Gaj Атака-M	1	—	—	—	—	—	7	—
Gen Атака-B	1	—	—	—	3	—	—	—
Gifoi Атака	6	5	—	—	12	—	—	15
Gigaj Атака-M	5	—	—	—	—	—	10	—
Gigra Атака	12	28	—	—	??	??	—	??
Gires Восстановление	7	16	—	6	30	—	—	30
Gisag Атака-M	15	—	—	—	—	—	27	—
Gisar Восстановление	29	—	—	27	—	—	—	—
Githu Атака	13	11	—	—	—	—	—	—
Gizan Атака	7	16	—	—	??	—	??	27
Gra Атака	8	10	—	39	27	—	14	24
Hinas Вспомогательный	4	7	—	—	—	—	—	9
Megid Атака	55	35	—	—	—	—	—	—
Musik Вспомогательный	3	??	??	??	??	??	??	??

Nafoi Атака	12	14	—	—	—	—	—	—
Nagaj Атака-M	15	—	—	—	—	—	17	—
Nagra Атака	20	—	—	—	—	—	—	??
Nares Восстановление	13	—	—	15	—	—	—	—
Nasag Атака-M	27	—	—	—	—	—	??	—
Nasak Восстановление	1	—	24	12	—	—	—	—
Nasar Восстановление	53	—	—	30	—	—	—	—
Nathu Атака	20	20	—	—	—	—	—	—
Nazan Атака	11	24	—	—	—	—	—	33
Ner Защита	2	—	—	—	—	6	—	—
Res Восстановление	3	8	1	1	8	—	—	12
Rever Восстановление	30	30	—	24	—	—	—	—
Rimet Защита-M	3	—	—	—	—	—	7	—
Rimit Защита-B	3	—	—	—	3	—	—	—
Ryuka Вспомогательный	8	4	—	—	—	—	—	6
Sag Атака-M	3	—	—	—	—	—	??	—
Sagen Атака-B	3	—	—	—	6	—	—	—
Sak Восстановление	1	—	20	10	—	—	—	—
Saner Защита	6	—	—	25	—	—	—	—
Sar Восстановление	13	—	—	9	—	—	—	—
Sashu Защита	8	—	—	15	—	—	—	—
Savol Атака-B	16	—	—	—	24	—	—	—
Shift Атака	5	—	—	—	—	8	—	—
Shinb Защита-B	4	—	—	—	6	—	—	—
Shiza Атака-M	6	—	—	—	—	—	7	—
Shu Защита	3	—	—	2	—	—	—	—
Tsu Атака	6	5	—	—	—	—	—	—
Vol Атака-B	8	—	—	—	15	—	—	—
Zan Атака	4	7	—	—	18	32	11	18

Эффект применения техник

Foi,Gifoi,Nafoi — Выпускает в воздух большой луч пламени Ignites the air into a powerful beam of fire.

Снимает с противника15,40,130 HP, стоит 2,6,12 TP

Zan,Gizan,Nazan — Выкачивает воздух — создает вокруг противника вакуум.

Снимает 20,30,100 HP, стоит 4,7,11 TP

Gra,Gigra,Nagra — Наносит повреждения врагам при помощи силы тяжести.

Снимает 20,40,80 HP, стоит 8,12,20 TP

Tsu,Githu,Nathu — Лазерный луч

Снимает 30,80,150 HP; стоит 6,13,20 TP

Вспомогательные атакующие заклинания

Shift— Увеличивает силу атаки, стоит 5 TP

Fanbi—Снимает с противника HP; стоит 2 TP

Атакующие заклинания

Eijia — Враг покрывается ржавчиной и теряет 23 HP, стоит 4 TP
Brose — разрушает механизмы; стоит 8 TP
Conte — Предотвращает специальные атаки противника; стоит 6 TP
Gaj,Gigaj,Nagaj — разрушает машины
Снимает 20,60,150 HP, стоит 1,5,15 TP
*Sag,Gisag,Nasag — наносит повреждения роботам.
Снимает 20,60,150 HP, стоит 3,15,27 TP

Заклинания, эффективные против монстров

Gen,*Sagen — Увеличивает возраст монстров; стоит 1,3 TP
Vol,*Savol— Заставляет монстров умирать; стоит 8,16 TP
Shiza— предотвращает специальные атаки монстров; стоит 6 TP
*Megid— Атакующее заклинание невероятной силы; стоит 55 TP

Защитные заклинания

Doran,Rimit,*Shinb— Заставляет монстров пропускать ваши атаки или парализует их, или заставляет убегать, стоит 2,3,4 TP

*Forsa,Rimet— Заставляет монстров пропускать ваши атаки или замораживает их; стоит 2,3 TP

Shu,*Sashu— Увеличивает силу вашей защиты; стоит 3,8 TP
*Deban— Создает защитный барьер вокруг вашей команды; стоит 4 TP
Ner,*Saner— Увеличивает скорость членов вашей команды; стоит 2,6 TP

Лечебные заклинания

Res,Gires,Nares — Восстанавливает 20,60, или до максимального значения HP; стоит 3,7,13 TP

*Sar,Gisar,Nasar — Восстанавливает 20,60, или до максимального значения HP; стоит 13,29,53 TP

Sak,*Nasak — Восстанавливает максимальное значение HP у одного члена команды или у всей команды; стоит 1 жизнь

Anti — Лечит от отравления; стоит 2 TP
Rever — оживляет убитого персонажа; стоит 30 TP

Другие заклинания

*Ryuka — Возвращает вас к месту последнего сохранения игры; стоит 8 TP
*Hinas — Позволяет вашей команде покинуть подземелье; стоит 4 TP
Musik — вы можете играть музыку, ничего не стоит.

RINGS OF POWER

КОЛЬЦА ВЛАСТИ

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Очень длинная, очень сложная и очень интересная ролевая игра, требующая высокого уровня интеллекта, большого терпения, много времени и знания английского языка. Для любителей длинных запутанных игр «RINGS OF POWER» - настоящая находка!

Предыстория

Когда-то планета **USHKA BAU** пребывала во тьме. С приходом божества по имени **NEXUS** наступил Золотой век. **NEXUS** использовал жезл **THE ROD OF CREATION**, чтобы превратить планету в истинный рай. Каждого жителя он наделил одним из магических или боевых искусств. Но демон **VOID** украл **THE ROD** и устроил настоящий хаос.

Вскоре **NEXUS** и **VOID** сошлись в битве за обладание **THE ROD OF CREATION**. В конце концов, жезл раскололся на две части, и каждый разделил свою половину на кольца, которые оказались разбросаны по всему миру.

Ваша задача — найти все 11 колец, чтобы можно было снова восстановить **THE ROD OF CREATION**, самый могущественный предмет из всех, существовавших когда-либо. В пути вам придется иметь дело как со слугами **NEXUS`a**, так и со слугами **VOID`a**.

Условия игры

continue — продолжить ранее записанную игру,

start — начать новую игру,

intro — прочесть историю 11-ти колец власти,

citizens — посмотреть, с какими персонажами вам придется иметь дело,

credits — список создателей игры.

Во время игры в левом нижнем углу дана следующая -информация о количестве денег, время суток, запас еды и питья, компас с указанием направления движения.

Нажав во время игры на Start, вы увидите основное меню (B — выбор, C — выйти из меню):

Основное меню

1. INVENTORY — показывает, что у вашей команды есть в данный момент (назначение большей части предметов дано в описании):

GOODS — предметы, которые вы покупаете в магазинах или находите в сундуках);

foods — еда;
water — вода;
gems — драгоценные камни (можно продать);
corpse — труп;
blades — лезвия;
flower — цветок;
tomes — большие книги, тома;
jewelry — драгоценности (можно продать);
finini — ковры (можно продать);
weapons — оружие (можно продать);
books — книги;
flip st — камень — телепортатор;
gate st — тоже камень — телепортатор;
casket — гроб (можно продать);
wood — дрова (можно продать);
balm — бальзам, восстанавливающий линию жизни;
mana — бальзам, восстанавливающий линию магии;
nectar — бальзам, одновременно восстанавливающий линии жизни и магии;
lot tix — лотерейный билет (можно выиграть деньги);
crystal — кристалл (можно продать);
sand — песок;
flags — флаги;
drag st — камень, вызывающий дракона;
boat st — камень, вызывающий лодку;
bridge st — камень, с помощью которого можно построить мост через реку.

ITEMS — предметы, которые вы получаете и отдаете во время путешествия (см. описание);
PAPERS — бумаги, которые вы получаете или находите; их нужно просто читать;
KEYS — ключи от дверей и сундуков, которыми вы будете пользоваться;
RINGS — те самые 11 колец, которые будут появляться у вас по мере прохождения игры.

2. SPELLS — магии, заклинания, которые имеются у членов вашей команды. По мере повышения уровня мастерства вы сможете использовать более мощные магии. У каждого персонажа их может быть 20 видов. С назначением и использованием каждой магии вы разберетесь во время сражений.

3. PARTY — вы можете получить информацию о каждом бойце вашей команды.

4. SEARCH — исследовать любое место внутри здания или вне его (есть ли люди, сундуки, предметы, лестницы, двери).

5. MAP — посмотреть, где вы находитесь в данный момент, сделать обзор местности (действует только вне помещений).

6. CAMP — смена дня и ночи.

7. SYSTEM (кнопка B):
load — загрузить ранее записанную игру.

save — записать игру (можно только на улице);
combat — ручной или автоматический способ ведения боя;
direct — управление D-pad (потренируйтесь, как вам удобнее);
diag — (on) — двигаться, помимо прямой, по диагонали, (off) — только по прямой;
music — можете прослушивать звуки и мелодии;
help — помощь (On — в правом верхнем углу появляется изображение джойстика и показывается, какие кнопки нужно использовать в данный момент);
quit — покинуть игру;

Управление

Снаружи:

1. **Кнопка A** — автоматически двигаться (только по дороге или на лодке по реке).

2. **Кнопка B** — войти куда-либо или увеличить место, где вы находитесь.

3. **Кнопка C** — прекратить автоматическое движение или сойти с лодки, корабля, дракона.

Внутри:

1. Кнопка A — пробегать текст сообщений.

2. Кнопка B — действие (посмотреть, взять, открыть, подняться, спуститься, узнать имя персонажа): стрелка в сторону объекта и B.

3. Кнопка C и стрелка в сторону персонажа — говорить.

Разговор с кем-либо

job — спросить, чем занимается персонаж;
class — спросить, к какому виду магических или боевых искусств относится персонаж;
city — спросить о том, чем торгуют и занимаются в городе;
quest — получить информацию о вашем путешествии;
buy — купить что-либо;
sell — продать что-либо из имеющихся у вас предметов: (goods);
show — показать или дать предмет персонажу;
bribe — дать взятку (иногда полезно для получения информации, открывания дверей);
fight — сразиться -с персонажем;

Fight menu

Использовать кнопку **B.**

flee — покинуть бой (полезно воспользоваться, если силы противника явно превосходят ваши, но это не всегда срабатывает)

berzrk, advnce, hold, wary — различие перегруппировки ваших персонажей во время битвы

Магия также используется кнопкой **B.**

Строения

магазины (**Shop**) — можно купить воду и еду, а также различные предметы;
таверны (**Taverna**) — можно за деньги восстановить (**buy**) линию магии;
гостиницы (**Inn**) — можно за деньги восстановить (**buy**) линию жизни;
храмы (**temple**) — можно за деньги подлечиться и в некоторых восстановить убитого персонажа;

магазины средств передвижения (**vehicle**) — можно купить динозавра, лодку или корабль;
гильдии магов и чародеев (**guilds**) — можно купить различные виды магии;
«дома правительства» (**center of civic government**) — можно подробнее узнать о городе, в котором вы находитесь;
частные дома (**someone's homes**), где живут горожане. В большей части этих домов вам делать нечего, но в ряде городов в некоторые нужно будет обязательно зайти (см. описание). Также во многих городах есть главное здание, в котором вы должны непременно побывать (это могут быть академии, библиотеки, крепости, замок).

В нескольких местах **USHKA BAU** расположены **GATEWAYS** — участки земли, ограниченные восемью каменными головами). Имея **Gate st**, вы можете телепортироваться к другим **GATEWAYS**, используя камень перед статуей. Пользуясь **Gate st** в любом месте, вы окажетесь у ближайших **GATEWAYS**.

Путешествовать вы можете пешком или воспользоваться динозавром (**Dino**), лодкой (**Boat**), кораблем (**Ship**) или драконом (**Drag**).

Динозавры хороши на ровной местности.

На лодках лучше плавать по рекам, а для больших путешествий в открытом море удобнее купить корабль.

Дракон вызывается с помощью специального камня (**drag st**). Это самый быстрый вид передвижения.

Но имейте в виду, что во всех этих случаях резко возрастает расход еды и питья, особенно, при полете на драконе, так что вы всегда должны иметь большой запас продовольствия.

Основная первичная информация

Первое время вам может показаться сложным управление персонажем и различные действия, но эти трудности только кажущиеся. В процессе игры вы быстро освоитесь с управлением и получите большое удовольствие, если настроитесь на сложную, многодневную игру.

И несколько слов о главных героях этой игры;
BUC — это вы, лучший студент академии магов
В процессе игры в вам присоединятся:
SLASH — рыцарь (**knight**),

FEATHER — девушка, стрелок из лука **(archer)**
ALEXI — волшебница **(conjurer)**
MORTIMER — некромант **(necromancer)**
OBLIKY — чародей **(enchanter)**

Несколько полезных советов и секретов

1. Как можно чаще записывайте игру! Эта очень может пригодиться, т.к. иногда (к счастью, редко) появляется **VOID** и сообщает, что вам придется начать игру с последней записи. Также это полезно и для того, чтобы в случае поражения в бою не проходить заново незаписанный участок игры.

2. Часто вам будет необходимо большое количество денег. Севернее города **CATHEDRAL** можно найти места с «вечными сундуками». Одно из них — 6`5":6`2". Вы можете бесконечное число раз (сколько хватит терпения!) входить (B) и выходить (C), и каждый раз открывать сундук, добывая деньги и массу различных предметов (максимальное количество денег, которое вы можете иметь — 15000 золотых).

Другое такое место с четырьмя «вечными сундуками» — 9`9":15`9" (одна из комнат в храме к северо-востоку от города **Fenopolis**).

3. Большинство предметов **(goods)** вы можете продавать в магазинах; узнайте, что больше всего ценится в данной местности.

4. В магазинах давайте взятку **(bribe)** в 10 золотых торговцам, тогда они могут сделать скидку на свои товары.

5. Пока ваша команда недостаточно сильна, платите сборщикам налогов, не вступая с ними в сражения.

6. Старайтесь путешествовать днем (меньше вероятность ввязаться в неравный бой).

7. Не стоит продолжать игру после того, как **BUC'a** убили, т.к., если даже вы окажетесь в храме и вам восстановят жизнь, вы остаетесь всего с 100 золотыми. Лучше начать игру с последней записи **(continue)**.

8. Имея достаточное количество денег, покупайте еду и питье «под завязку», тогда вы долгое время сможете путешествовать, не заботясь о пополнении запасов.

Прохождение

Вы, **BUC**, находитесь на дороге, ведущей в город **MIND**. Самое время идти в академию — мастер **THALMUS** хочет видеть вас.

Придя в город, зайдите в академию магов **SORCERER ACADEMY**. Исследуйте все сундуки и полки с книгами, которые там есть. В одном из сундуков (ключ неподалеку) вы найдете крайне необходимую вам вещь — карту **MAP**. Разыщите **TALMUS'a** и поговорите с ним. Он предложит вам пройти в комнату для практических занятий, куда должны подойти другие студенты этой академии, чтобы научить всех использованию заклинания **STUN**.

Затем он посылает вас в храм **NEXUS'a (THE TEMPLE OF NEXUS)** к жрецу **AK THUL**. Поговорив с ним, вы получаете бумагу **TOME** и с ней возвращайтесь в

академию, к **TALMUS'у**. Тот просит вас найти отшельника, живущего в южной части города, который прошлой ночью украл с двери академии символ **THE EYE SYMBOL**.

Найдя дом отшельника **A RATTY LITTLE SNACK ON A HILL** и победив его, вы получаете обратно украденный символ **SO EYE**.

Отдайте символ **TALMUS'у** в академии, и тот обещает научить вас второму заклинанию — **CLUE**. Также **TALMUS** говорит о том, что если с ним что-нибудь случится, вы должны разыскать его друга **HACK'а** в городе **DIVISION**.

Во время урока один из учеников **TALMUS'а DARIUS** убивает своего учителя.

После этого вы оказываетесь у ворот города **DIVISION**. Зайдя в город, идите в здание гильдии вооружения **(The GUILD of Pieces)**.

Там найдите **HACK'а** и поговорите с ним. **HACK** расскажет вам, что черный жрец **SCOURGE** украл ключ от сундука, в котором находится символ рыцарей. Если вы найдете ключ и принесете **HACK'у** символ, тот сможет помочь вам. Также от рыцаря по имени **RAZOR** вы узнаете о старой женщине, живушей за водопадом (30`1":5`4"), которая что-то знает о кольцах.

Чтобы зайти в комнату со множеством сундуков, дайте взятку **(Bribe)** стражу у входа. В одном из этих сундуков, который нельзя открыть без ключа, и находится нужный вам символ.

Для того, чтобы выяснить, где находится черный священник **THE BLACK PRIEST SCOURGE**, нужно поговорить с рыцарями в городе. В зданиях гильдии рыцарей **GUILD OF THE KNIGHTS**, поговорив с людьми, находящимися там (используйте **«quest»**), вы узнаете, что им неизвестно о местонахождении **SCOURGE'а**, но вам может помочь **RASHIID** , бродячий торговец, который часто бывает у своих друзей на маяке, неподалеку от города.

Чтобы добраться до маяка, вам нужно купить лодку **(Boat)** в одном из магазинов **(A Vehicle Master)**. Лодка будет ждать вас у причала.

Зайдя в правый маяк, поднимитесь на самый верх, дайте взятку сторожу маяка, и тот расскажет вам, что **RASHIID'а** можно найти в оазисе на большом острове к западу от города **DIVISION**.

Найдя оазис, поговорите с торговцем **(используйте «quest»)**. **RASHIID** расскажет, что в городе **DIVISION**, перед входом в храм, есть лестница, ведущая под землю. Там и находится **SCOURGE**.

Потом, дав взятку **RASHIID'у**, вы узнаете, что чуть западнее города **CATHEDRAL**, в пещере за водопадом, пираты спрятали волшебный секстант.

Возвращайтесь в **DIVISION**, найдите эту лестницу (используйте кнопку **B**) и, победив **SCOURGEa**, возьмите ключ от сундука **(KNGT KEY)**.

Чтобы снова пройти в комнату с сундуками, покажите **(«show»)** у входа стражнику ключ. Взяв символ **(KN SYM)**, идите к **HACK'у** и покажите **(«show»)** его ему В награду

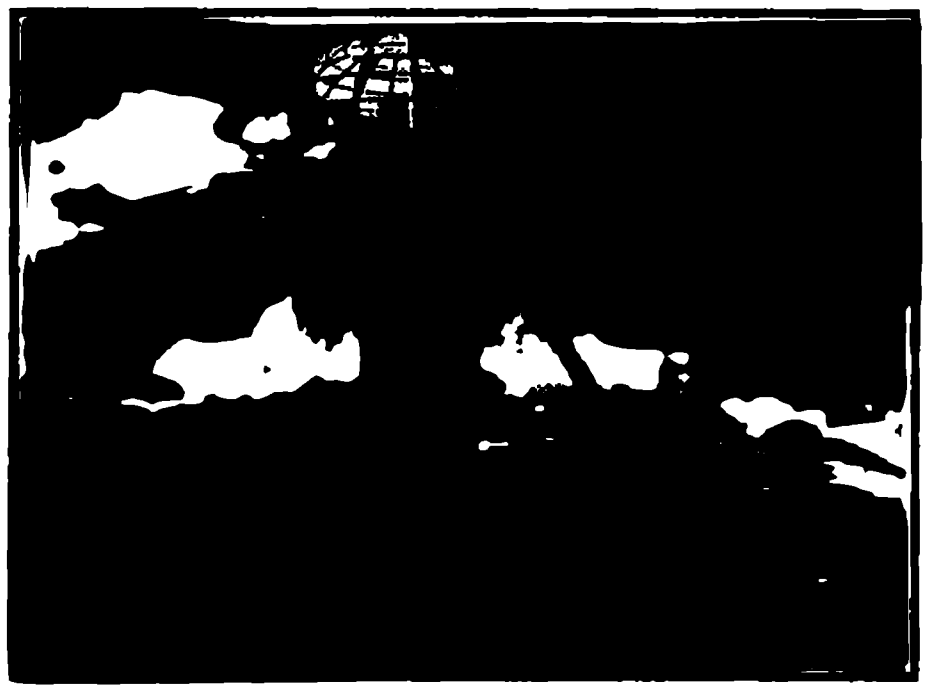
HACK дает вам в помощь молодого рыцаря по имени **SLASH** и советует идти в город **SPEED**, где живут лучшие стрелки из лука.

Город **SPEED** находится далеко на западе. Выйдя из **DIVISION'a**, по дороге (постоянно сверяясь с картой) идите на юг, пройдите через город **BLOOD**, затем идите на запад мимо города **FENOPOLIS**, потом на север мимо города **PERFECTION**, за большим серым каменным массивом сворачивайте на запад, проходите через большой город **CATHEDRAL** и на юго-западе выходите к городу **SPEED** (в случае необходимости пополните запас воды и питья в одном из городов).

Не доходя до города **SPEED**, на карте справа вы увидите длинный мостик (это немного западнее города **CATHEDRAL**). Исследуйте (B) место перед водопадам, и вы обнаружите скрытую пещеру (**A HIDDEN CAVE**), где найдете секстант (**SXTNT**). С этого момента вам будет намного легче ориентироваться в огромном мире **USHKA BAU**, вы сможете постоянно записывать координаты того или иного места и легко потом находить его (координаты появляются в левом нижнем углу карты).

В городе **SPEED** (1':8') идите в здание гильдии стрелков **ARCHER'S GUILD**. Там вы узнаете, поговорив с женщиной у входа (все стрелки из лука — женщины), что пропустить вас вовнутрь могут только в том случае, если вы — принесете цветы из города **PERFECTION**.

В храме спуститесь в подземелье и, исследовав (**B**) -места со светильниками в стене, возьмите зеркало (**MIRROR**).



В доках напротив храма (1`1":8`4") (кнопка B) поговорите с находящимся там человеком. Он посоветует вам заглянуть в **«дом правительства»**, а также в **LOBOTOMY CLUB**.

В магазине купите **FLIP ST** и идите в городской **«дом правительства»**. Бандит **LENNY**, содержащийся там под стражей, попросит у вас **Flip st** (используйте **«show»**), чтобы бежать из города, а взамен даст карту (**MM map**) шахт (**THE MINES OF MYSTERY**).

После этого идите в город **PERFECTION** (4':14'). В храме внизу, в подземелье, в одном из светильников возьмите бумагу (**MEMO**). В магазине купите цветок (**FLOWER**). В здании гильдии волшебников (**CONJURER'S GUILD**), наверху, в библиотеке исследуйте книжные полки и возьмите несколько бумаг. Дверь, находящаяся в библиотеке, заперта и после переговоров с волшебницей, находящейся здесь же, вы узнаете, что верховная волшебница по имени **HAZE** может и согласится встретиться с вами, но не сейчас.

Дверь, ведущая к ней, называется дверь совершенства **IDEAL DOOR** и может быть открыта только специальным ключом.

В городе найдите маленький ресторанчик **A NICE LITTLE RESTORAUNT** и поговорите с метрдотелем по имени **MALDAVIN**. Он скажет вам, что у него есть ключ от **IDEAL DOOR**, но взамен ему нужны огненные дрова **FLAME'S WOOD**. В одной из записок (**NOTE**), найденных в библиотеке, говорится, что они есть только в огненной пещере **THE CAVE OF FIRE**.

Теперь снова возвращайтесь в город **SPEED**. В гильдии стрелков покажите («**show**») цветы девушке у входа, и она пропустит вас к владычице стрелков **ARROW** . Покажите **ARROW** карту шахт, и она попросит вас освободить ее людей, запертых в шахте бандитами. **ARROW** даст вам символ стрелков (**AR SYM**), чтобы вы шли с ним в шахты и показали его **QUILL**, помощнице **ARROW**. Тогда та даст в вашу команду лучшую из своих лучниц — **FEATHER**.

Шахты находятся в месте с координатами 3`7":8`0". Победив бандитов, покажите («**show**») **AR SYM QUILL,** и она даст вам **FEATHER**. Также **QUILL** советует поговорить с **FLEMM'ом** в городе **BLOOD** и **XYLOTYL,** в города **KAOS**.

Чтобы открыть сундук в **THE CAVE OF FIRE**, вам нужен огненный ключ **FIRE KEY**.

Посетите **LOBOTOMY CLUB** (10"7":12"4"). Человек по имени **STATVOL** расскажет вам об огненном болоте **FIRE SWAMP**, где живет мерзкая колдунья **HIDEOUS**, которая может принимать обличье любого человека, коснувшись его волос. Сила ее в пальце (**FINGER**), надежно спрятанном где-то в болоте.

Также найдите человека по имени **LARRY**. Купите ему выпить, и он расскажет, что продал **FIRE KEY** старой волшебнице, которая живет на маленьком острове (8':5').

Побывав на острове, вы узнаете, что старая волшебница даст вам ключ только в обмен на украденное у нее яйцо **OGRE'S EGG**, которое спрятано где-то в пещере (6':21') (так как ваша команда еще недостаточно сильна, эту миссию поиска яйца можно пока отложить).

Отправляйтесь в город чародеев **KAOS** (11':9'). Зайдите в башню (**THE TOWER OF KAOS**). Вам говорят о том, что мастера **XYLOTYLa** трудно отыскать без его секретаря, которого можно найти в камере в храме.

На втором этаже башни купите карту бинго (**BINGO CARD**). В храме покажите («**show**») **BINGO** и **MIRROR** человеку за решеткой. Он скажет вам, что **XYLOTYL** каждую ночь бывает в верхней комнате башни.

Победите появившегося черного жреца (**BLACK PRIEST**), получите кнут (**WHIP**). Покажите кнут другому черному жрецу, который расскажет вам о скалистом острове в центре океана (21"8":8"7").

Ночью поднимитесь на самый верх башни и поговорите с **XYLOTYL`ом**. Он даст вам свой символ (**EN SYM**) для **FLEMM'a** в городе **BLOOD**. От **HAZE** из города **PERFECTION** вы должны получить её символ и принести **XYLOTYL'y**.

Теперь идите в город **BLOOD** (14':17'). Зайдите в академию некромантии (**THE NECROMANTIC ACADEMY**), в книжной полке рядом с дверью найдите ключ и возьмите труп. Поговорив с людьми в академии, вы узнаете, что **FLEMM** сейчас занят, а чтобы встретиться с ним, вы должны ночью принести труп на старое кладбище **TSALAMIS'a**.

В NECROMANCER'S GUILD можно узнать о казино (**CASINO ON THE ARTIC COAST**) 24`5":20`9".

О старом кладбище можно узнать в одной из таверн у **MORDICHI**. Оно находится на юге, на большом холме 15`5":18`3".

Ночью отнесите туда труп и можете снова идти в академию к **FLEMM'у**. Он даст вам свой символ (**NE SYM**) для **HAZE**. Отдайте **FLEMM'у** символ **XYLOTYL'а**, и он разрешит вам взять в свою команду молодого **MORTIMER`а**, которого можно найти в **GUILD HALL** на холме к северу от города (16`7":16`4").

На другом кладбище (16"7":16"4") встретьтесь с **KURTIS'ом**, он расскажет о гробнице черного жреца по имени **PAIN**, где находится одно из колец.

Теперь, когда в вашей команде уже 4 бойца, можете отправляться в пещеру (6`6":21`4"). Победив волшебниц, возьмите яйцо (**O EGG**) и отдайте («**show**») его старой волшебнице на острове, но для того, чтобы забрать **FIRE KEY**, вам придется сразиться с ней, так как по-хорошему отдать его она не желает.

Получив ключ, откройте сундук в **THE CAVE OF FIRE** (5`4":10`9"), возьмите **FLAME WOOD**, отдайте их в городе **PERFECTION** метрдотелю в ресторанчике, и тот даст вам ключ от **IDEAL DOOR** (**CO KEY**).

Открыв дверь в библиотеке, идите к **HAZE**. Она даст свой символ (**Co Sym**). Покажите ей **NE SYM** и к вам присоединится пятый член команды — **ALEXI** (она ждет на первом этаже). **ALEXI** даст вам рубин **RUBY**, который называется «Глаз **NEXUS'а**».

Сейчас идите в город **CATHEDRAL**, в самый большой собор **NEXUS'а** в мире. Зайдя туда, неподалеку от входа вы увидите красную статую **NEXUS'а**. Вставьте **RUBY** в пустую глазницу, и статуя даст вам записку (**NOTE**), чтобы отнести ее **BOB'у** в городе **SUNRISE**. **RUBY** снова вернется к вам.

В трех книжных полках храма найдите документы (**MEMO, SCRAP, SCRAP**).

Поговорите с красными жрецами, они расскажут вам о кольцах власти.

В крепости (**CITADEL**) наверху один сундук заперт, а ключ от него нужно найти у воинов в городе **SPARTA**.

Купите в магазине книги (**TOMES**).

Идите в город **KAOS** и покажите **CO SYM XYLOTYL'у**. Тот разрешит вам взять в свою команду одного из своих чародеев по имени **OBLIKY**), который в данный момент находится в доме **DRUNKEN DRAGON** к югу от города **BLOOD** (13`7":19`0").

Взяв **OBLIKY**, пока не ввязывайтесь внизу в бой с кучей чародеев, ваша команда ещё недостаточно сильна (можете использовать «camp», чтобы ускользнуть из дома), но потом вам обязательно нужно будет сюда вернуться.

Сейчас можете направиться в обиталище «лягушек» — **FENOPOLIS** (7':17').

Через закрытую дверь поговорите- с королем **FEN HO**, который просит принести контракт от гильдии защитников из города **PROTECTOR** (7':2').

Юго-западнее **FENOPOLIS'а** зайдите в **SHADY REST FUNERAL HOME** (5`9":17`7") и возьмите там череп (**SKULL**).

В доме к северу от города **CATHEDRAL** возьмите бокал (**GOBLET**).

Отправляйтесь в город **PROTECTOR** в здание гильдии защитников. Поговорите со **SWAREZ**, владычицей этой крепости защитников, и вы узнаете, что сможете получить контракт на охрану короля **FEN HO** в обмен на мед. Купите в магазине бальзам (**BALM**), который восстанавливает жизненную энергию.

Мед возьмите в доме в лесу (33`8":10`5").

После того, как получите мед, чтобы не терять зря время, идите в **CELESTIAL CITY** (26':15').

Между двумя храмами есть потайная пещера (26`3":15`4"). Зайдя туда (**B**), вы должны будете показать жрецам предметы (**items**) в следующей последовательности: 1. **So Sym**; 2. **Whip**; 3. **Scull**; 4. **Goblet**; 5. **Ruby**. Маленькая хитрость: разговаривайте со жрецами в пещере неоднократно, тогда при каждом разговоре члены вашей команды могут повышать свой уровень. Но имейте в виду, что после каждого неправильного ответа вы теряете часть денег. Поговорив с пятым жрецом и открыв последнюю дверь, вы возьмете первое из одиннадцати колец — **RING OF THOUGHT.**

CELESTIAL CITY делится на две части: темную и светлую пирамиды. В темной живут «лунные люди» и с ними нужно общаться только ночью. Соответственно, во вторую половину города, к «солнечным людям», нужно идти днем. Поднявшись наверх в солнечном храме и поговорив в красным жрецом, вы узнаете, что он сможет вам помочь, но ему нужна специальная бальзамирующая жидкость (**SPECIAL EMBALMING FLUIDS**). Сундук на самом верху заперт, нужен солнечный ключ (**SUN KEY**).

В лунном храме также поговорите с красным жрецом. Он расскажет вам, что воины города **SPARTA** постоянно нападают на них и многих уже убили. Жрец даст вам письмо (**note**) к королю **SPARTA** с просьбой не трогать «лунных людей».

Северо-западнее **CELESTIAL CITY** находится город **MESA**, но попасть туда вы сможете, только имея **DRAG ST**, с помошью которого вы вызываете дракона. Этот камень можно купить только в самом городе **MESA** или найти в одном из сундуков (обязательно разыщите хотя бы один!).

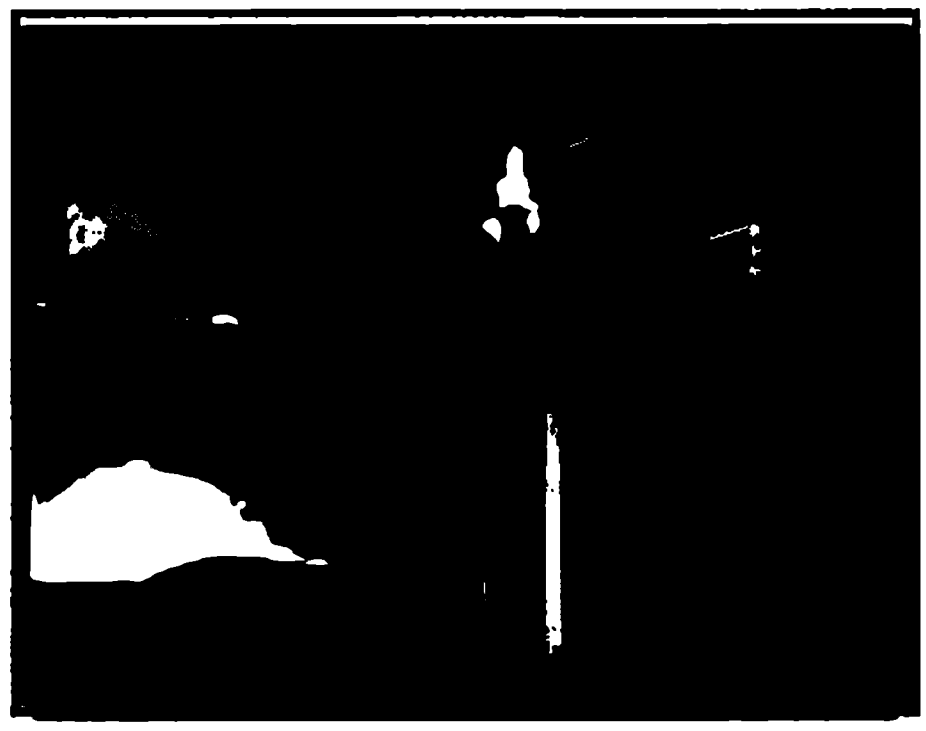
Сейчас есть смысл отправиться в резиденцию главаря бандитов — **BELMONT RESIDENCE** (20':11'). Внизу поговорите с **Mr. BELMONT'ом**. Бандиты интересуются городом **MESA**, единственным, не контролируемым их организацией. Им нужна информация из этого города.

Прежде, чем идти в **MESA**, посетите снова дом, где вы нашли **OBLIKY**, победите чародеев внизу и возьмите картину (**PIC**).

Посетите город **SPARTA** (11':21'). В крепости (**CITADEL**), чтобы попасть в комнату с сундуками, дайте взятку стражу у входа. В одном из сундуков вы найдете ключ (**WAR KEY**) от сундука в крепости города **CATHEDRAL**.

Чтобы просить о чем-то короля, вам нужно победить всех зверей на аренах. После победы король пообещает больше не трогать «лунных людей».

Побывайте в городе **COMMERCE** (15':1'). Там можно дороже, чем в других местах продать те предметы, которые вам не нужны. Покупать же здесь ничего не стоит, кроме, разве, нектара (**NECTAR**).



В этом же городе зайдите в один из частных домов (с лестницей на второй этаж) и помогите человеку по имени **FIVER** покинуть город (использовать «**city**»).

Если у вас достаточное количество денег, можете посетить **MAGIC BUS** (большое здание к востоку от города **COMMERCE** (24`3":2`6"), где можно купить практически все виды магии для каждого бойца и затем использовать их по мере повышения уровней членов команды.

Теперь можно отправиться в город **MESA**. Зайдя в крепость **THE DESERT FORTRESS**, наверху возьмите бумагу (**LOG**).

На улице возле частного дома исследуйте (**B**) землю и возьмите (**B**), примерно в середине увеличенного участка, песок (**SAND**).

В гостинице (**A CUTE LITTLE INN**) внизу (в дневное время!) находятся две женщины. Покажите («**show**») одной из них картину (**PIC**), и женщина превратится в **RING OF MUTATION**.

Сходите в резиденцию **BELMONT'a**. Покажите ему бумагу из города **MESA**, и он разрешит вам покинуть его дом. Внизу по другой лестнице спуститесь в подвал и в сундуке возьмите пропуск **ID** (**papers**), который позволит вам общаться с бандитами в **BANDIT HOLE**.

В городе **CATHEDRAL** в крепости в сундуке, используя ключ, найденный в **SPARTA**, возьмите бумагу (**file**).

Отнесите мед в **PROTECTION** и получите контракт на охрану **FEN HO**.

Найдите пещеру за водопадом (30`1":5`4"). Поговорите в волшебницей **MYST**. Она знает, где находится одно из колец, но скажет об этом, если вы найдете ее потерянный хрустальный шар (**CRYSTAL BALL**). Шар был украден предводительницей пиратов **AHAB**, корабль которой затонул где-то в море.

К западу от пещеры расположены рядом два города **OXBRIDGE** (25':4') и **RICHY** (22':4').

На юго-востоке находится большой амфитеатр (**GREATE AMPHITHEATRE**) (27':9'). Человек по имени **NOCUS** даст вам фальшивые усы (**MUSCH**).

В городе **OXBRIDGE** в здании библиотеки, на одной из полок с книгами (в центре зала), найдите пропуск (**PASS**) в секретную лабораторию некромантов в городе **BLOOD**.

В здании гильдии магов (**GUILD OF SO**), в одном из шкафов возьмите потерянную карту сокровищ (**SCRAP**). Дав взятку одному из находящихся там магов, вы получите прекрасного жирного голубя (**DOVE**).

В частном доме (24`9":5`4") на втором этаже найдите человека по имени **BRAINIAC**. Поговорив с ним (выберите «**class**») вы узнаете, что если вам удастся найти потерянную карту сокровищ, он скажет вам, где живет один из магов, который сможет помочь

вам. Покажите («**show**») ему **SCRAP** с картой и **BRAINIAK** даст вам координаты человека, живущего на острове (13`6":4`7"). Попасть к нему можно только ночью.

Остров находится к западу от города **RICHY**. На лодке доберитесь до него и ночью войдите в пещеру (**B**). Вам откроют дверь. Спуститесь вниз по лестнице и поговорите с магом (используйте «**quest**»). Вы узнаете, что тот может дать вам ключ интуиции (**INTUITION KEY**), если вы отыщете шар (**ORB**), потерянный его другом из **OXBRIDGE'a**.

Потерянный шар можно найти среди снегов. Доберитесь до заснеженных земель, увеличьте (**B**) место с координатами 26`2":0`6" и исследуйте (**B**) шаг за шагом этот участок. В центре, рядом с серыми камнями, вы найдете потерянный шар (**ORB**). Отдайте его человеку на острове, и тот даст вам **IN KEY**, который сможет открыть пещеру дракона **FLAMORY**. Выяснить, где нужно искать эту пещеру, вы должны в **OXBRIDGE**, показав **IN KEY** в гильдии магов.

В **OXBRIDGE** маг, которому вы покажете («**show**») ключ, расскажет вам, что пещеру дракона **FLAMORY** нужно искать там, где мир жизни встречается с миром смерти, среди песков, исследуя место ни высокое, ни низкое, с огненной дорожкой.

Идите сейчас в город **RICHY**. В крепости (**CITADEL**) поговорите с королевой. Она пообещает помочь в ваших поисках, но попросит достать линзы для телескопа в обсерватории.

В обсерватории поднимитесь наверх и вам дадут чертежи линз (**B**). С ними вам нужно идти в город **SHARD** (18':20'), где мастера изготовят линзы. Для этого, кроме чертежей, нужны еще и специальные книги (**TOMES**) и песок из города **MESA** (**SAND**).

Небольшое примечание:

сейчас вы уже можете посещать города и острова более или менее произвольно, в зависимости от того, где в данный момент находитесь, поэтому необязательно строго придерживаться той очередности, которая дана в описании, но, не выполнив какого-либо задания, не взяв необходимый предмет или не поговорив с кем нужно, вы рискуете многократно и безрезультатно посещать то или иное место. В описании дана относительно удобная последовательность действий, хотя она может быть и несколько иной.

В городе **SHARD** в башне стеклодувов внизу покажите **TOMES** и **SPECS** мастеру, а наверху покажите **SAND**. Тогда мастер наверху даст вам линзы (**LENS**), которые вы должны отдать королеве в **RICHY**.

В городе **BLOOD** на южном кладбище (15`6":18`3") (кнопка **B**) есть лестница, ведущая в подземную секретную лабораторию некромантов. Так как у вас имеется пропуск, вы можете получить бальзамирующую жидкость (**MED SUP**) для «солнечных людей». Обязательно купите у некроманта, торгующего магией, заклинание **RAISE** (без него вы не сможете взять одно из колец). Также вы можете купить **REAPER** (это очень сильная магия). Эти две магии и еще **WYRM** для **OBLIKY** не продаются в **MAGIC BUS**.

Северо-западнее города **BLOOD** расположен город **DOGGAN** (13':14'). Туда можно добраться на лодке. Перед тем, как идти в замок короля страны, постарайтесь потратить с толком как можно больше денег, так как в замке вас заставят отдать почти половину имеющихся средств.

Победите регента короля и получите ключ (**DIV KEY**), открывающий дверь слева. Дверь к королю заперта. Поговорите с женщиной в комнате рядом с королем, и она скажет вам, что железный ключ (**IRON KEY**) у няни короля, которая живет в этом же городе, в доме возле указателя. Зайдя в дом, вы узнаете, что **SARAH** находится сейчас в приюте города **SUNRISE**.

Теперь на лодке по реке отправляйтесь на юго-запад, в **FIRE SWAMP**, где живет колдунья **HIDEUS** (12`2":14`4"). Победив колдунью в башне, вы получите прядь волос (**HAIRLK**). Исследуйте (**B**) участок болота недалеко от входа в башню (12`1":13`7"). Там вы встретите лягушку по имени **MUCK**, которая спросит, не пришли ли вы убить ее. Ответьте «no», и **MUCK** расскажет вам, что палец колдуньи (**FINGER**) нужно искать здесь, в юго-восточном углу. Возьмите **FINGER**.

Зайдите в **FENOPOLIS**, отдайте контракт из **PROTECTOR'a**. В благодарность **FEN HO** расскажет вам о **KEEF'e**, короле грабителей, который знает, где находится одно из колец. Для **KEEF'a** вы должны найти лист с дерева **GOMEZ'a**, которое находится в одной пещере с очень запутанным лабиринтом. **FEN HO** даёт вам бумагу (**NOTE**), которая поможет разобраться в этой головоломке.

Отправляйтесь в город **SUNRISE** (3':21'), в котором живут только дети и глубокие старики.

В одном из домов (3`5":22`1") отдайте на втором этаже человеку по имени **BOB** записку из храма в **CATHEDRAL'e** (используйте «**show**»). Взамен он даст вам другую бумагу (**NOTE**).

В другом доме (3'4`:21`5") найдите **SARAH** — няню короля города **DOGGAN**. Она расскажет вам, что колдунья **HIDEOUS** украла её волосы и вместе с ними красоту. Вы возвращаете ей волосы («**show**») и **SARAH** даст вам ключ от комнаты короля (**IRON KEY**), сказав, что король нуждается в помощи.

Еще в одном доме (3`2":21`8") вы увидите двух мальчиков и лестницу, ведущую вниз. Но ключа от двери нет. Мальчик по имени **CENTY** говорит (используйте «**quest**»), что, возможно, оставил его на тумбочке у друзей в доме неподалеку. В доме (3`1":21`7") в тумбочке рядом с кроватью найдете **MILK KEY**. Откройте запертую дверь ключом, спуститесь вниз и в середине бассейна возьмите молоко (**Y MILK**).

Возвращайтесь в **DOGGAN**, поговорите с королем (используйте «**job**»), и вы узнаете, что на нём лежит проклятие регента. Король ничего не помнит и нуждается в молоке молодости (**MILK OF YOUTH**), которое вы нашли в **SUNRISE**. Влейте («**show**») королю молоко, и тот даст вам старое кольцо, доставшееся ему от прадеда — **RING OF DIVISION**.

Сейчас можете снова посетить **CELESTIAL CITY.** В солнечном храме отдайте («**show**») жрецу **MED SUP**. Он даст вам солнечный ключ (**SUN KEY**), которым вы откроете сундук наверху и возьмете солнечный камень (**S GEM**).

В лунном храма отдайте (используйте «**quest**») письмо из **SPARTA** жрецу, и он скажет вам, что наверху, в середине бассейна вы можете найти лунный камень (**MOON GEM**).

Эти два камня понадобятся вам, чтобы взять кольцо в **CHAMBRE OF PERFECTION** (32`9":18`4"), но, чтобы победить в сражении за кольцо, вам потребуется, очень сильная команда. Пока ваши бойцы еще недостаточно развиты, отложите поход туда до лучших времен.

На юго-востоке от **CELESTIAL CITY**, находится логово бандитов (**BANDIT HOLE**) (30':18'). Зайдя туда, возьмите недалеко от входа бумагу (**SCRAP**). Поговорите с **OGNON**, возле запертой двери в центре и, так как у вас есть **ID**, он пропустит вас. У следующей двери вы встретите «старого знакомого» **LENNY**, которому вы помогли бежать из тюрьмы города **SPEED**. Он также позволит вам войти в дверь и пройти к сундукам. В одном из сундуков вы найдете священную печать (**H SEAL**).

При попытке покинуть здание вы будете вынуждены вступать в сражение с бандитами, которые довольно сильны. Если вы видите, что еще не готовы сразиться, лучше используйте «camp» для выхода.

Сейчас отправляйтесь в город **MAGICINIA** (30':3'). В магазине вы можете купить **MANA** для восстановления линии магии (пригодится не раз, когда поблизости нет таверны!) и поговорить с торговцем, стоящим напротив входа (используйте «**city**»). Он говорит, что у него есть интересующая вас карта сокровищ с затонувшего пиратского корабля. Вы должны убить 5 банд пиратов и захватить их флаги (**FLAGS**). Пираты в изобилии «водятся» у берегов города (достаточно один раз добыть флаги, а возможно, у вас уже есть этот предмет). **FLAGS** просто используется в магазине (**Start**, выбрать **goods**, кнопка **B**, выбрать **FLAGS**, кнопка **B**). Вы получаете **MAPBIT**, в которой говорится что корабль **AHAB** затонул 18':5"... Сейчас вам нужна вторая половинка карты.

Прежде, чем отправляться в **DIVISION** за картой, на лодке можете снова заглянуть в город **RICHY**. В обсерватории отдайте («**show**») линзы, и ученый, с которым вы разговаривали, пообещает доложить королеве о вашей услуге. В крепости при разговоре с королевой («quest») вы узнаете, что у первого короля RICHY было одно из колец. Гробница короля находится здесь же, но чтобы открыть ее, нужен специальный ключ, так как замок заколдован. Поднявшись по ступенькам вверх (слева от королевы), идите по направлению к выходу. За отпертой дверью лестница, ведущая вниз. Внизу, в гробнице, перед дверью есть большой участок голубого цвета. Если вы вступите на него, он будет окрашиваться в зеленый цвет. Ваша задача — «закрасить» весь пол зеленым (здесь нужно немного подумать) и взять ключ (**CHSE KEY**).

Зайдя в гробницу, в не очень запутанном лабиринте вы найдете сокровищницу с сундуками, а также вам придется сразиться с командой ваших двойников, чтобы получить **Ring of Advance**.

В Великой пустыне есть башня чародея **TUTU** (33':9'). Побывав там, вы встретитесь с **FIVER'ом**, которому помогли в городе **COMMERCE**, и возьмете наверху, на книжных полках три бумаги (**SCRAP**). Также в этой башне вы найдете высшую магию для **OBLIKY — WYRM**.

К югу от заснеженных земель находится город **GUILD** (24':17'). Зайдите в здание гильдии грабителей (**THIEVE'S GUILD**), спуститесь вниз и поговорите с предводителем по имени **KEEF**. Он когда-то нашел одно из колец, но даст вам его только в обмен на волшебный лист с дерева **FLUFFI TREE OF GOMEZ**. Где это дерево, он не знает, но слышал, что эту информацию можно получить у сумасшедших из психиатрической лечебницы.

В гостинице (**INN**) внизу вам нужно победить грабителя, и тогда вы получите бумагу (**MAP**).

К югу от города **GUILD**, на берегу (24`5":20`9") находится казино (**casino**). Дайте взятку человеку, стоящему в центре комнаты, и он даст бумагу (**NOTE**) с координатами агента по имени **CARL** (16"3":11"4") в городе **DIVISION**.

Вновь посетив **DIVISION**, найдите **CARL'а** и, дав ему взятку, вы узнаете, что вам нужно найти рыцаря **MEAN DEAN'а** в **LOBOTOMY** CLUB (10`7":12`4"). В таверне со ступеньками наверх найдите чародея **RED BEARD**, покажите ему («**show**») имеющуюся у вас половинку карты, и за 100 золотых тот продаст вам вторую (**MAPBIT**).

В сразитесь с **MEAN DEAN'ом** и заберите у него пропуск (**ID**) в крепость, построенную на месте разрушенного города (28`0":18`2").

Навестите больных в психиатрической лечебнице (30':8') (необходимо, чтобы среди «**items**» были **FINGER** и **MUSTCH**). Человек по имени **OGNON** в одной из первых комнат скажет вам (использовать «**quest**») координаты пещеры, где растет дерево **TREE OF GOMEZ** (0`7":19`2").

Пещера находится на острове, так что добраться до нее можно только морем или по воздуху. В самой пещере вам, вероятно, придется поломать голову и быть предельно внимательным. Чтобы пройти довольно сложный лабиринт и добраться до искомого дерева, вам нужной наступить на 8 едва заметных, а иногда незаметных кнопок в виде небольшого зеленого бугорка, которые открывают проходы. Ориентироваться можно только по звукам (нечетное количество — закрыто, четное — закрыто). Это очень непростая задача, и вам нужно быть готовым к тому, что, возможно, придется довольно много времени провести в этом лабиринте. В конце его вы найдете нужный вам лист (**LEAF**).

С этого острова можете направиться в крепость (28':18'), попутно «разобравшись» с бандитами в их логове (30':18'), если вы не сделали этого раньше. Через ограду крепости

можно перебраться только с помощью дракона. Здесь никто не желает разговаривать с вами: все вопросы решаются с позиции силы, так что будьте готовы к сражениям, как только войдете вовнутрь. После победы вы получаете ключ (**TWST KEY**), которым откроете двери в комнате. Поднявшись наверх, возьмите бумагу (**DIARY**). Чтобы открыть другую дверь, вам снова придется повоевать. В награду вы получите очередной ключ (**CRWN KEY**). В самой верхней комнате со множеством сундуков вам дадут еще-один ключ (**SCUL KEY**).

От этой крепости рукой подать до города **GUILD** (24':17'). Отдайте **KEEF'у** (используйте «**show**») лист, который он требует, но кольцо вы все равно не получите, так как **KEEF** продал его жрецу **YOPPA**, который сейчас находится в храме в городе **CATHEDRAL**. Так что придется вам снова идти в **CATHEDRAL**, но это необязательно делать немедленно.

Чуть западнее города **COMMERCE** расположен небольшой остров, где находится гробница (13`2":1`7"), открыть которую можно, только имея **SCUL KEY**. Выиграв несколько сражений с довольно сильными противниками (не забывайте в перерывах восстанавливать линии жизни и магии, вы получите еще одно кольцо — **RING OF BLOOD.**

CHAMBRE OF PERFECTION находится 32`9":18`4". Так как у вас уже есть лунный и солнечный камни, вы можете получить очередное кольцо (для этой миссии ваша команда должна быть достаточно сильна). Войдите (B) внутрь, спуститесь по лестнице и после недолгих переговоров вам придется справиться с еще одной командой ваших двойников. Одержав победу, в середине комнаты возьмите **RING OF PERFECTION**.

Из найденной карты вы узнаете, что сокровища можно найти на дне моря 18`5":4`0". Кнопкой B войдите туда и в сундуке возьмите хрустальный шар (**C BALL**), который отдайте волшебнице в пещере за водопадом. В благодарность она отдаст вам **RING OF CALLING**.

Северо-западнее города **SPEED** находится потайной секретный храм (32':5'). Там вы возьмете **RING OF VARIATION**. Имейте в виду, что на ближних подступах к кольцу вас ждут смертельные ловушки и, чтобы не погибнуть в первые же секунды, буквально с каждым своим шагом используйте **BALM** (у вас должен быть достаточный запас этого бальзама!). Не забудьте записаться, прежде чем зайти в этот храм, так как не исключена вероятность нескольких попыток взять кольцо.

В городе **CATHEDRAL** в храме вас поджидает очередная команда ваших двойников во главе с **YOPPA**, которую нужно победить, чтобы забрать **RING OF WILL**.

Пещеру дракона **FLAMORY** нужно искать в пустыне, немного северо-западнее города мертвых **NECROPOLIS**. Ее координаты — 30`3":11`9".

В пещере в комнате с красным полом поговорите с **FLAMORY**. Он заберет у вас **DOVE** и даст **RING OF INTUITION**.

И последнее, одиннадцатое кольцо, вы возьмете в городе **NECROPOLIS**, в гробнице черного жреца по имени **PAIN**. После смерти **PAIN** был похоронен вместе с кольцом. Чтобы открыть дверь в гробницу, у вас должна быть магия **RAISE**. Покажите ее стражам у входа, и дверь откроется. По гробнице бродит множество мертвецов, с которыми вам придется повоевать (имейте запас «**BALM**» и «**MANA**»). Лабиринт не очень запутанный, так что вы быстро доберетесь до кольца. Имейте в виду, что во время ходьбы по гробнице линии жизни ваших героев медленно, но верно убывают. Не забывайте следить за этим!

Победив всех мертвецов, возьмите последнее кольцо — **RING OF BILE**.

Итак, у вас сейчас есть все 11 колец и **HOLY SEAL**. Теперь вы должны отправиться на большой остров, где находится духовный центр мира **FOUNT OF HEAVEN** (1':18'). На этом острове вы уже были, когда искали пещеру с деревом **GOMEZ'**а, но сейчас вам нужно использовать дракона, чтобы добраться до входа в здание.

Чтобы открыть дверь, используйте (B) H **SEAL**.

Внутри вы встретите того самого **DARIUS'a**, который убил вашего учителя **TALMUS'a** в городе **MIND**. Он обвиняет вас в том, что часть колец вы у него просто перехватили (он тоже занимался их поисками), а сейчас **DARIUS** намерен забрать у вас все одиннадцать.

И в очередной раз вас ждет битва с вашими двойниками.

После победы **NEXUS** переносит **BUC'a** в свое царство, восстанавливает **THE ROD OF CREATION**, и **BUC** начинает править миром.

Следует очень красивый финальный ролик, заканчивающийся праздничным фейерверком.

Итак, итогом вашего длинного и трудного путешествия стало то, что теперь вы — властелин мира. Неплохой финал, не правда ли?

SHADOWRUN

БЕГ В ТЕНИ

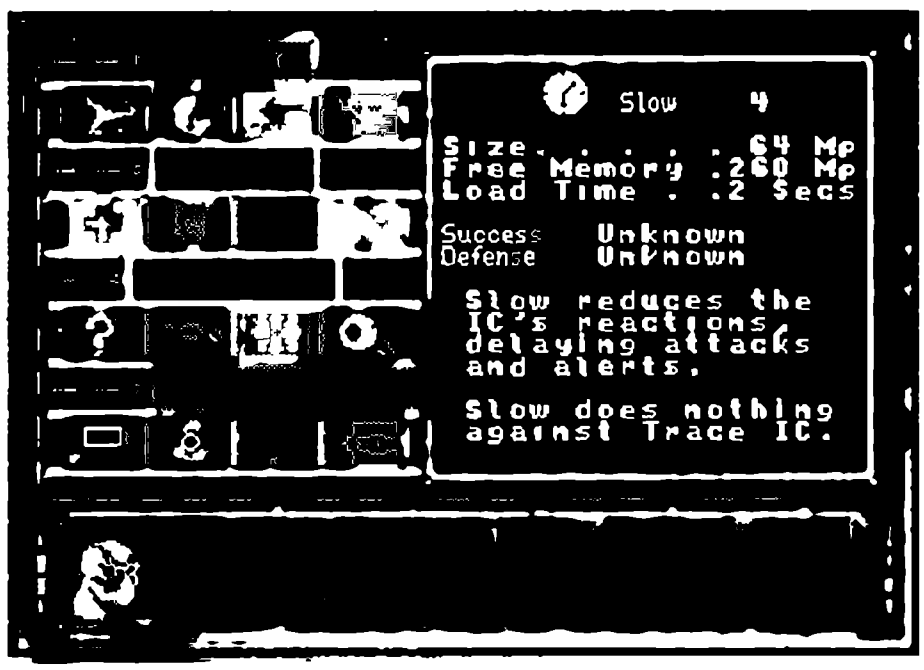
Sega ● Количество игроков 1 ● Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Игра Shadowrun является аналогом System Shock и представляет собой смесь двух жанров: RPG и Action. Обе игры основаны на вселенной Cyber Punk (это классическая Dark Future RPG). Действие происходит в недалеком будущем: корпорации правят миром, но, несмотря на это, правительство и армия существуют, обладая приличной силой.

Управление

Start — переход в меню выбора инвентаря;
A — стрельба;
B — прицел, выбор опций;
C — отмена.

Описание



Технология в мире Cyber Punk слегка продвинута, при этом наиболее продвинуты медицина и кибернетика. Появилось такое понятие, как биоимплантант. Это есть что-либо, всунутое в тело: оружие (как вам «подкожный гранатомет»?), броня, наворочённые протезы (инфракрасный глаз с 8 кратным увеличением), микрочипы и различные приборы (радар, автоприцел и пр.). О биоимплантах в официальном описании Cyber Punk сказано: «Людям, носящим в себе биоимплантов на $ 100 000, следует хорошо подумать, прежде чем в одиночку заходить в темный переулок. Разумеется, если большая часть этого оборудования не является оружием».

Итак, год на дворе 2058. Управляете вы неким человеком Joshua. Ваш брат Michael, который, как и вы, был наемником в организации Shadow runner (Бегущие в тени), погиб, перебираясь ночью со своим отрядом через Дикую Местность. Общественность и вы узнали об этом благодаря кибернетическому глазу одного из убитых солдат, информация с которого была преобразована в видео. Joshua (то есть вы), конечно, клянется отомстить за смерть брата, и со словами «Русские на войне своих не бросают!» собирает в спешке вещи и летит к месту последней сделки своего обожаемого родственника.

В Shadowrun вы можете выбрать себе персонажа, за которого хотите играть. Всего их три:

Samurai (Самурай)

Закаленный в тяжелом бою Самурай является настоящей машиной убийства, эдаким танком на двух ногах. Прекрасно владеет всеми стрелковыми видами оружия, гранатами, хорошо дерется и устойчив к физическим повреждениям, при этом совершенно не разбирается в компьютерах, глуп и не владеет магией. Так что при игре за Самурая, не стоит особо раздумывать над философским вопросом «бить или не бить?». Первое, однозначно.

Attributes

Body	4	Intelligence	2
Quickness	3	Willpower	4
Strength	4	Essence	5.9
Charisma	1	Magic	0

Skills

Sorcery	0	Throwing	2
Firearms	4	Computer	0
Pistols	0	Biotech	1
SMGs	0	Electronics	0
Shotguns	0	Reputation	1
Melee Combat	3	Negotiation	1

Decker (Хакер)

Профессионал — компьютерщик. Он даже спит в обнимку с клавиатурой. Взламывает любые пароли, киберпространство для него — это дом родной. Несмотря на физическую слабость — истинный интеллектуал. Слабо владеет оружием, и плохо переносит физические повреждения. Играя за Хакера, вам необходимо взламывать компьютерные системы и желательно избегать вооруженных стычек.

Attributes

Body	2	Intelligence	4
Quickness	5	Willpower	3
Strength	2	Essence	5.8
Charisma	2	Magic	0

Skills

Sorcery	0	Throwing	0
Firearms	2	Computer	3
Pistols	0	Biotech	2
SMGs	0	Electronics	1
Shotguns	0	Reputation	1
Melee Combat	1	Negotiation	2

Gator Shaman (Шаман)

Для достижения цели использует различные заклинания. С детства прогуливал уроки физкультуры, а вместо них занимался магией и оккультными науками. Поэтому слаб, но мастерски владеет колдовством. В игре учится новым заклинаниям у определенных людей. Оружием владеет плохо, еще хуже дерется врукопашную. Тактика игры

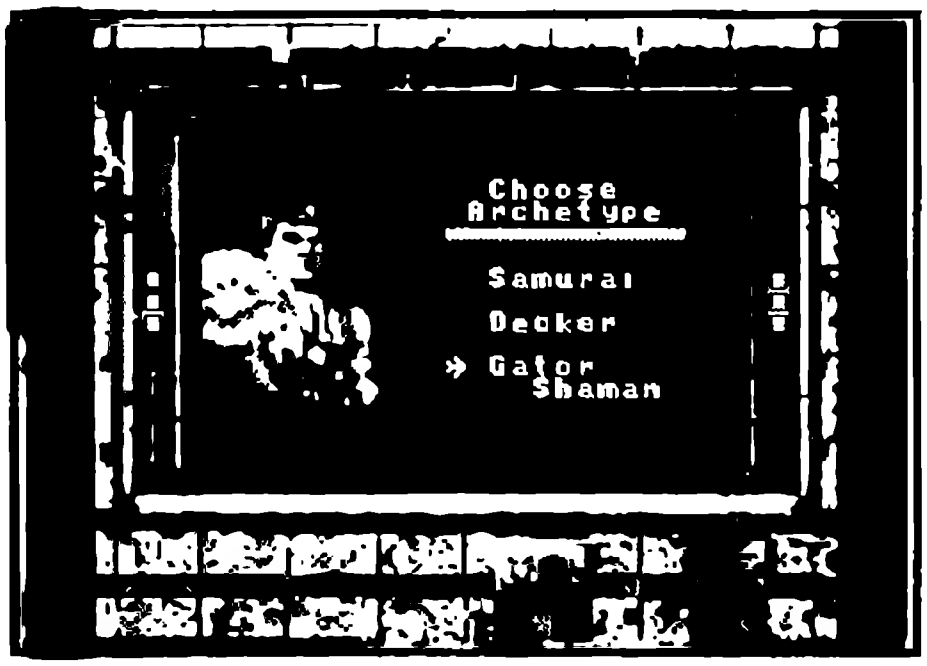
за Шамана заключается в изучении и последующем использовании заклинаний (атакующих и защитных). Противников желательно близко не подпускать. Кроме этого, он терпеть не может биоимпланты, поэтому на него их желательно не одевать.

Attributes

Body	2	Intelligence	3
Quickness	4	Willpower	4
Strength	1	Essence	6.0
Charisma	2	Magic	6

Skills

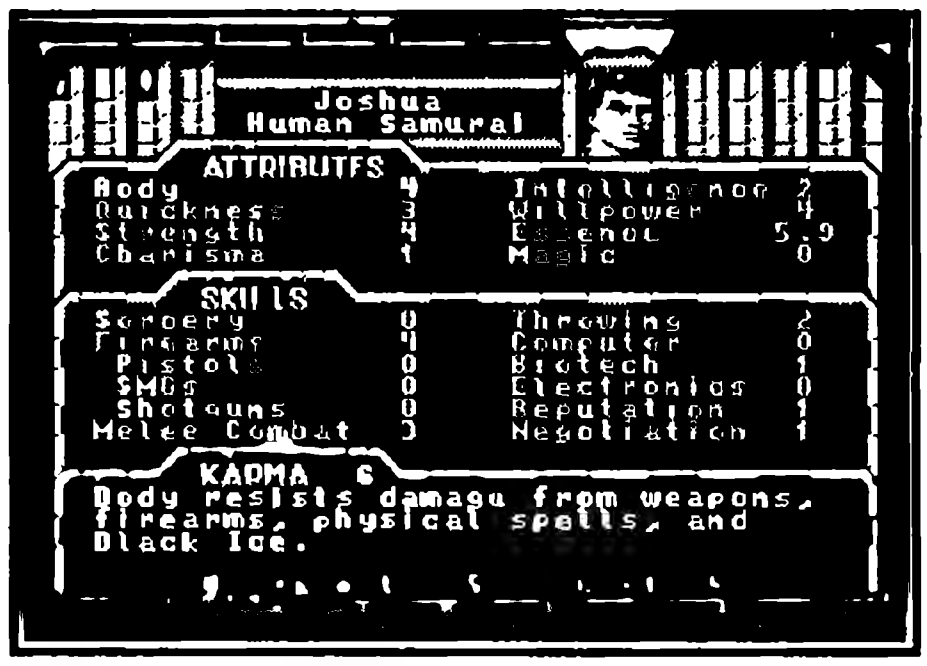
Sorcery	3	Throwing	0
Firearms	2	Computer	0
Pistols	0	Biotech	0
SMGs	0	Electronics	0
Shotguns	0	Reputation	1
Melee Combat	1	Negotiation	3



В каждой RPG существуют характеристики персонажа, и Shadowrun здесь не исключение. Они поделены на два раздела: Attributes (Свойства) и Skills (Навыки). Свойства отвечают за такие параметры, как: Body (Выносливость), Quickness (Ловкость), Strength (Сила), Charisma (Обаяние), Intelligence (Интеллект), Willpower (Сила Воли), Essence (Концентрация); Magic (Магия). Навыки же отвечают за параметры: Sorcery (Колдовство), Firearms (Огнестрельное оружие), Pistols (Пистолеты), SMGs (Пистолеты-Пулеметы), Shotguns (Дробовики), Melee Combat (Рукопашный бой), Throwing (Метание), Computer (Компьютер), Biotech (Биотехнология), Electronics (Электроника), Reputation (Репутация), Negotiation (Разговор).

Разберем каждый из параметров:

Attributes (Свойства)



Body (Выносливость): повышает сопротивляемость к огнестрельному оружию, гранатам, ближнему бою, а также предотвращает кариес).

Quickness (Ловкость): определяет скорость движения и атаки, а также увеличивает успех в обычном и кибернетическом боях.

Strength (Сила): увеличивает повреждения от рукопашного боя и улучшает точность гранат.

Charisma (Обаяние): уменьшает цену найма Бегущих в Тени и увеличивает успех при разговоре.

Intelligence (Интеллект): увеличивает скорость нападения и повышает успех в обычном и кибернетическом боях.

Willpower (Сила Воли): повышает сопротивляемость к заклинаниям, действующим на сознание, а также увеличивает успех в бою.

Essence (Концентрация): увеличивает регенерацию маны, но параметр уменьшается при установке биоимплантов.

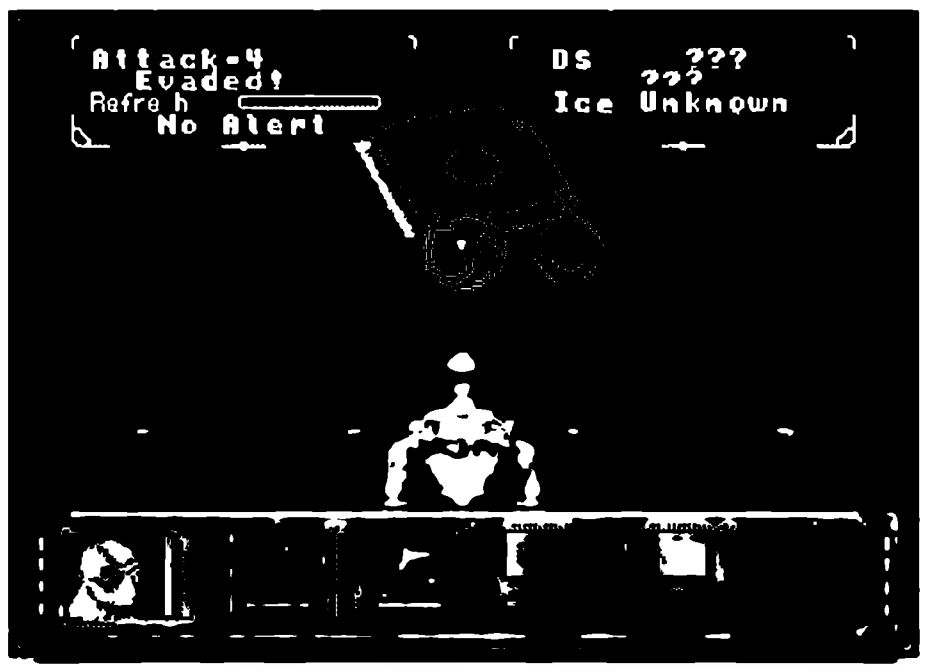
Magic (Магия): увеличивает силу заклинаний. Уменьшается при установке биоимплантов.

Skills (Навыки)

Sorcery (Колдовство): увеличивает успех при применении заклинаний.

Firearms (Огнестрельное оружие): увеличивает успех при использовании ВСЕХ типов оружия.

Pistols (Пистолеты): увеличивает успех при использовании пистолетов (легкого и тяжелого).



SMGs (Пистолеты-пулеметы): увеличивает успех при использовании пистолетов-пулеметов.

Shotguns (Дробовики): увеличивает успех при использовании дробовиков.

Melee Combat (Рукопашный бой): увеличивает успех в рукопашном бою.

Throwing (Метание): увеличивает процент ущерба от гранат.

Computer (Компьютер): увеличивает успех в кибернетическом бою и при работе с электронными цепями.

Biotech (Биотехнология): увеличивает успех при использовании аптечек и стимпаков.

Electronics (Электроника): увеличивает успех при взломе.

Reputation (Репутация): увеличивает известность.

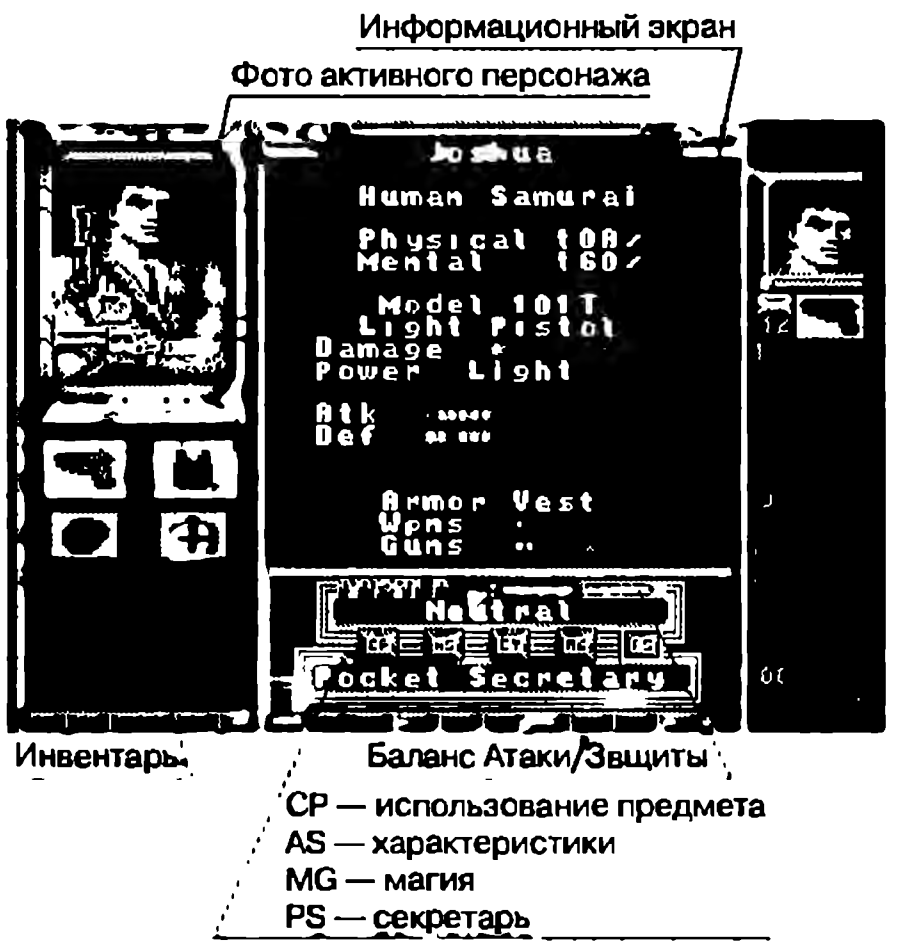
Negotiation (Разговор): уменьшает цены.

Изначально у каждого персонажа некоторые параметры уже немного развиты. Впоследствии вы можете сами увеличивать многие характеристики. Происходит это так: убив несколько монстров или использовав коды, вы заработаете некоторое количество кармы. Очки кармы можно распределять по собственному желанию, причем величина кармы, требуемая для повышения характеристик, растет с увеличением самого параметра.

Экран персонажа

Баланс Атаки/Защиты — здесь вы можете выбирать, что ваш персонаж будет лучше делать: атаковать или обороняться. По умолчанию атака и защита между собой равны. При установке атаки на максимум вы должны быть уверены, что противник до вас не дойдет благодаря увеличенным повреждениям. Если же вы поставите на максимум защиту, то до вас точно доберутся, но вот пробить такую броню мало кому удастся.

Использование предмета — здесь вы можете перезаряжать патроны, выбрасывать предметы из инвентаря (безвозвратно), использовать медикаменты и пр.



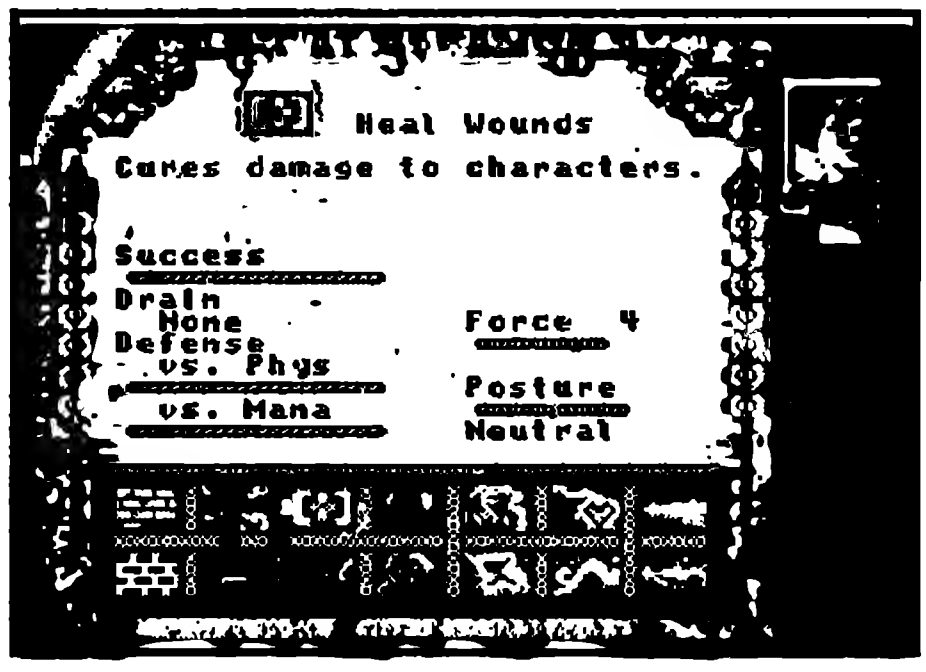
Характеристики — выводит экран характеристик вашего персонажа (Attributes/Skills).

Биоимпланты — показывает импланты, которые на данный момент есть у вашего персонажа.

Магия — выводит экран с магическими характеристиками вашего персонажа (только для Мага и Шамана).

Секретарь — здесь показывают ваши связи, квесты, количество денег, меню сохранения/загрузки, а также секретное меню (после чит-кода).

Заклинания (Spells)



Без заклинаний Маг — это обыкновенный дохлятик, которому в Shadowrun делать нечего. Поэтому, играя за него, ни в коем случае не брезгуйте колдовством (тем более времена Святой Инквизиции давно миновали). Использование заклинаний стоит ментальных жизней, если они закончились, то персонаж умирает. Правда, эти жизни со временем восстанавливаются.

Barrier (Барьер): создает магическую стену, которая мешает движению. Неплохое заклинание, так как противник сквозь стену идти не может, а в это время вы его спокойно расстреливаете.

Confusion (Замешательство): понижает сопротивляемость врагов и наносимые ими повреждения.

Heal Wounds (Лечение ран): лечит персонажа (физические состояние).

Rockskin (Каменная кожа): уменьшаются получаемые вами повреждения.

Mana Storm (Магический шторм): магический пожар, действующий по площади. Близко со штормом находиться не рекомендуется.

Mana Blast (Взрыв маны): разрыв волшебной энергии, которая причиняет ментальный вред.

Mana Zap (Магическая стрела): маленький пучок энергии, наносящий физические повреждения.

Super Barrier (Сверхбарьер): усиленный вариант простого Барьера. Противник при соприкосновении со стеной не может двигаться.

Stink (Зловоние): вызывает отвращение у всех целей поблизости. Усиленный вариант Замешательства.

Sleep (Сон): утомляет противника. С течением времени у него уменьшается ментальное здоровье. Действует в радиусе.

Invisibility (Невидимость): делает персонажа невидимым. Противник постоянно промахивается.

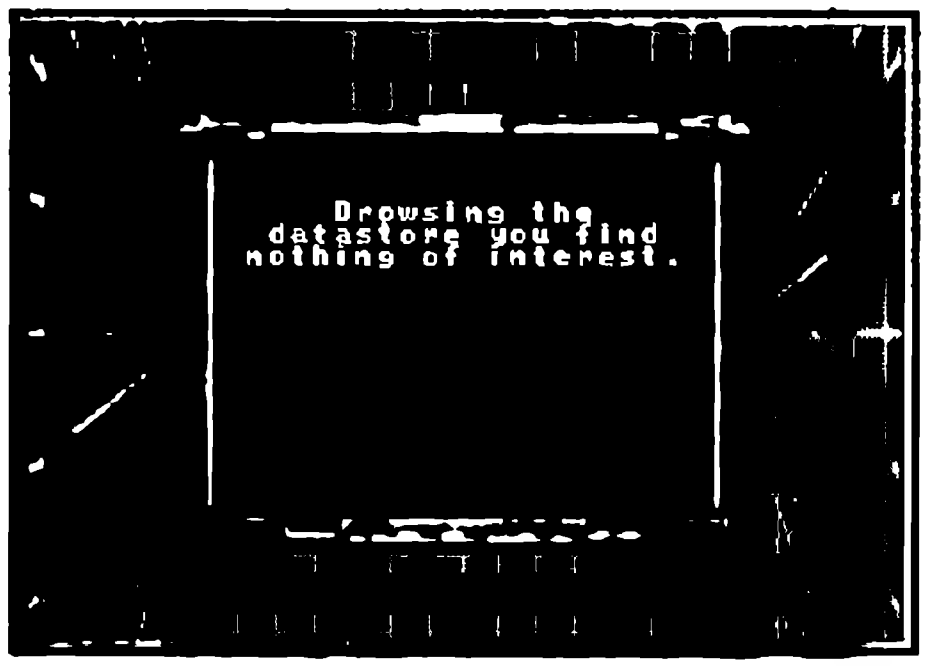
Hellblast (Адский взрыв): усиленный вариант Магического шторма. Создает страшное пламя, уничтожающее все на карте (действует также на вашего персонажа, если он зашел в зону действия заклинания).

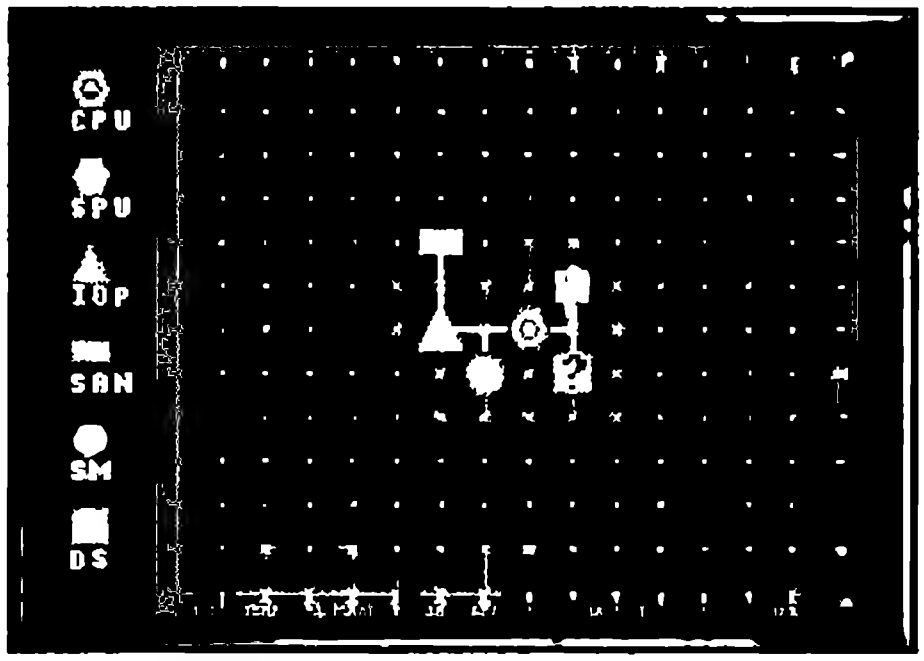
Flame Bolt (Огненный удар): большой шар огня, причиняющий физические повреждения.

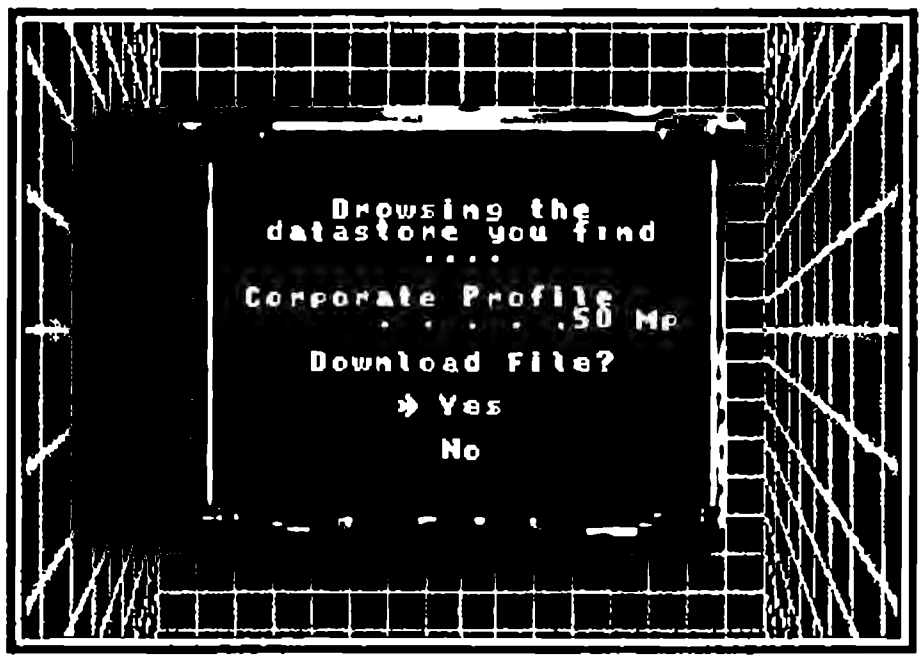
Flame Dart (Ускоренное пламя): маленькая вспышка огня, причиняющая ментальные повреждения.

Хакерские программы

Чтобы беззаботно взламывать терминалы, одного хакерского мастерства маловато. Необходимы различные программы для вскрытия паролей, уничтожения защиты, отражения информационных атак и пр. Эти программы очень похожи на заклинания, но действуют, к сожалению, только в киберпространстве. Любая программа обладает двумя характеристиками: размером (так как есть строгий лимит на размер информации, которую можно взять с собой) и временем загрузки. Кроме того, эти программы делятся на три группы: Combat (Бой), Defence (Защита), Mask/Sense (Маскировка/Сканирование).







Combat:

Attack (Атака): размер-32 mp / время загрузки-1 secs

Программа разрушает IC (Интегральную Схему).

Необходима, когда маскировка сорвалась.

Slow (Замедление): размер-64 mp / время загрузки-2 secs

Программа замедляет реакцию IC, тем самым тормозя ее атаки и сообщения тревоги.

Не наносит никакого вреда IC.

Degrade (Ухудшение): размер-64 mp / время загрузки-2 secs

Программа понижает обороноспособность узла.

Ослабляет IC.

Rebound (Отражение): размер-48 mp / время загрузки-1 secs

Программа отражает атаки обратно.

Ослабевает с каждым попаданием.

Defence:

Medic (Доктор): размер-64 mp / время загрузки-2 secs

Программа восстанавливает виртуальные жизни у персонажа.

Сильно поврежденный персонаж восстанавливается медленнее.

Shield (Щит): размер-64 mp / время загрузки-2 secs

Программа уменьшает повреждения от атаки.

Бесполезна против Черной IC.

Smoke (Туман): размер-32 mp / время загрузки-1 secs

Программа создает электронный хаос. Ухудшает ВСЕ атаки.

Ослабевает каждые четыре секунды.

Mirrors (Зеркала): размер-48 mp / время загрузки-1 secs

Создает голограмму персонажа, уменьшающую точность атак IC.

Ослабевает каждые четыре секунды.

Mask/Sense

Sleaze (Слизь): размер-48 mp / время загрузки-1 secs

Программа позволяет персонажу обойти узел без активных действий.

Deception (Обман): размер-32 mp / время загрузки-1 secs

Программа создает код доступа к Серой IC.

Бесполезна против Черной IC.

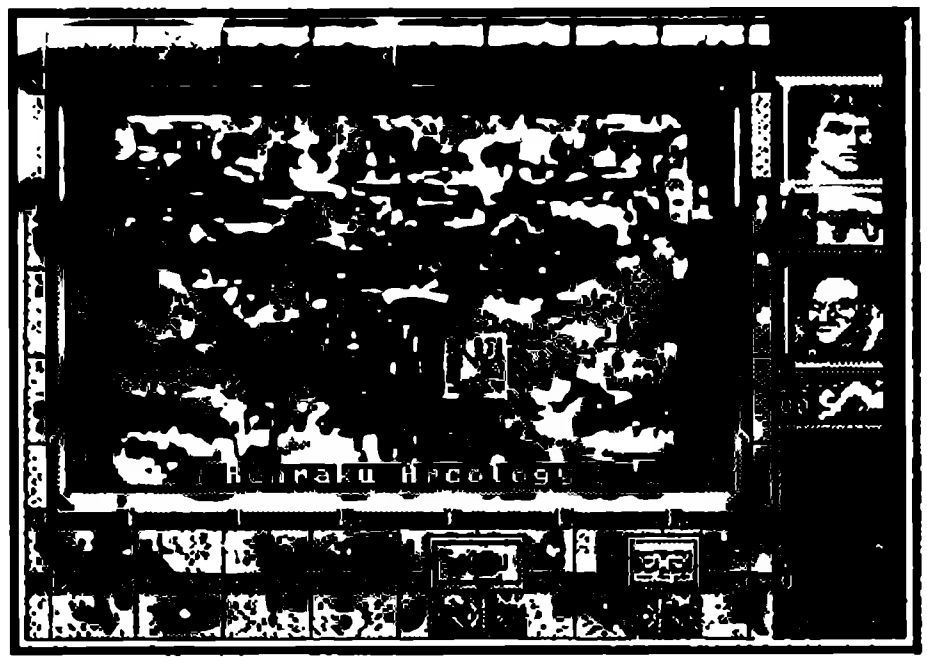
Relocate (Перебазировка): размер-32 mp / время загрузки-1 secs

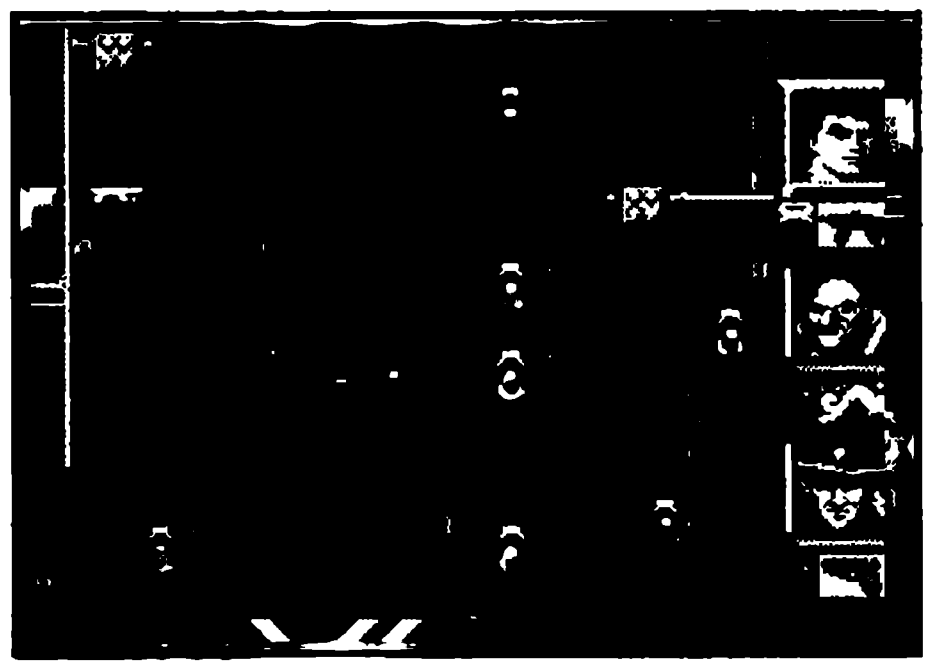
Программа отменяет тревогу IC.

При успешном применении IC не атакует.

Analyze (Анализ): размер-48 mp / время загрузки-1 secs

Анализирует узел и выдает информацию об IC.





Hotels (Гостиницы)

В гостиницах вы можете увеличить свои характеристики, заплатив некоторую сумму денег.

Название	Местность
Stoker's Coffin Motel	Redmond Barrens
Gates Undersound Hotel	Downtown Seattle
Wylie's Gala Inn	Penumbra District
Tarislar City Inn	Puyallup Barrens
Council Island Inn	Council Island

Bars and Restaurants (Бары и рестораны)

В барах и ресторанах вы получаете задания, а также можете взять себе наемника в помощь (если он согласится).

Местность	Название
Downtown Seattle	The Space Needle, Matchsticks, Icarus Descending
Penumbra District	Club Penumbra, The Big Rhino
Redmond Barrens	The Jump House, The Jackal's Lantern
Renraku Arcology	The Frag Grenade

Puyallup Barrens	Underground 93, The Wanderer
Council Island	The Friendship Restaurant

Contacts (Контакты)

У вас есть возможность звонить через Vid — Phone (одна из функций в терминале). С его помощью вы можете узнавать информацию, покупать, нанимать на работу и прочее.

Имя	Занятость
Capt. Quinton Jaymes	Экс-наемник
Alesandro Hobbs	Служащий компании
Sharkey	Механик
Kipp David	Хакер (служащий корпорации)
Wilma Temmenhoff	Уличный хакер
Sgt. Macklemann	Голливудский охранник
Gregory Wilns	Маг (служащий корпорации)
Mr. Faradouchi	«Папа» в мафии
Agira Tetsumi	Босс Якудза
Henry J. Culver	Городское (Сиэтл) должностное лицо
Max	Саботажник
Sgt. Chillicut	Частный детектив
Prof. Jefferson	Университетский маг

Shadowrunners (Бегущие в тени)

Кроме Joshua, вы можете набирать в команду других наемников (до трех человек, включая вас). Любого наемника, если его убили, можно возродить, дав ему медикамент.

Имя	Раса	Профессия	Бар / ресторан
Ricky	Dwarf (Карлик)	Rat Shaman	The Jackal's Lantern
Trent Delisario	Human (Человек)	Mage	The Space Needle
Winston Marrs	Troll (Троль)	Samurai	The Big Rhino
Petr Uvehr	Dwarf (Карлик)	Decker	The Wanderer
Walking Bear	Orc (Орк)	Bear Shaman	The Friendship Restaurant
«Phantom»	Elf (Эльф)	Decker	The Frag Grenade
Ilene Two Fists	Human (Человек)	Samurai	The Jump House
Freya Goldenhair	Elf (Эльф)	Mage	Club Penumbra
Rianna Heartbane	Elf (Эльф)	Decker	Matchsticks
Stark	Human (Человек)	Samurai	Underground 93

Свободные вещи: если у вас нет денег, а хочется чего-нибудь крутого, то берите в напарники наемника, который вам не нравится, снимайте с него все, что нужно, и спокойно отправляйте его к праотцам.

В заключение скажу, что игру делала FASA, которая разработала настольную игровую систему Battle Tech. И на ее основе было создано огромное количество настольных игр. Несмотря на то, что Shadowrun не имеет никакого отношения к Battle Tech, игра очень похожа на настольные RPG. Людям, которым надоели аркады, я советую вооружиться англо-русским словарем (страниц на 800 — 900) и начать игру в Shadowrun.

SHINING FORCE

СИЯЮЩАЯ СИЛА

Sega • Количество игроков 1 • Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Одна из лучших ролевых игр на SEGA. Большой объем и достаточно высокий уровень сложности, несомненно, доставят удовольствие любителям ролевых игр.

Предыстория

Королевство **GUARDIANA** земли **RUNE** долгое время было оплотом мира и законности, одновременно охраняя врата древних народов **THE GATE OF THE ANCIENT**, ведущие к неизведанным мирам. В книгах из королевской библиотеки, собиравшейся веками, говорилось о давней грандиозной битве между силами света и тьмы. В одной книге было сказано, что **DARK DRAGON**, возглавляющий силы тьмы, будучи побежденным воинами Света, обещал вернуться через 1000 лет.

Тысяча лет мира и спокойствия прошли, и королевство **RUNEFAUST** объявило войну другим королевствам **RUNE**, чтобы помочь **DARK DRAGON'у** вновь вернуться в этот мир.

Небольшой отряд воинов, именуемый **SHINING FORCE (Сияющая Сила)**, отправляется в опасное путешествие для борьбы с темными силами **RUNEFAUST'а**, и вы возглавляете его.

Основа игры — это сражения. Вы должны продумывать стратегию на несколько шагов вперед. Не имеет смысла подробно описывать каждую битву, так как каждый игрок выбирает свою стратегию и тактику, действует по своему усмотрению и в зависимости от состава команды и уровня развития своих бойцов. Здесь даны лишь некоторые рекомендации.

Во время боя вперед лучше выставить самых сильных бойцов и стрелков, а лекарей и магов оставлять в арьергарде. У каждого бойца должны быть при себе лечебные травы. Лекари — это хорошо, но взаимовыручка в бою тоже не помешает. Вы сможете с помощью лекарственных средств подлечить себя или ближайшего соседа. Основной персонаж должен остаться в живых на протяжении всего сражения, иначе вы потеряете половину своего золотого запаса, и вам придется начинать бой с самого начала. Старайтесь всегда держать целителя рядом с собой. В критической ситуации лучше воспользоваться магией **EGRESS** или **ANGEL WING** — в этом случае вы, по крайней мере, не потеряете своих денег. В случае гибели других членов команды сражение будет продолжаться без них.

Иногда случаются сверхмощные атаки как с одной, так и с другой стороны. Также бойцы обеих сторон могут иногда защищаться от атак, но, к сожалению, этой привилегией почему-то чаще пользуется неприятель. Это не относится к действию магии, против нее не может устоять никто. И двойные удары, и защита, и сверхмощные атаки

происходят автоматически, и вы никак не можете влиять на это. Между боями вы побываете в нескольких городах и деревнях, собирая полезную информацию, разговаривая с местными жителями, покупая или находя различные предметы, которые помогут вам в вашем путешествии, и будете постепенно находить все новых бойцов.

Управление

В игре предусмотрена система записи (сохранения) — (save) — на трех файлах. Если заняты один или два файла, то нажав на «**Start**», вы можете:

new — начать новую игру;

cont — продолжить ранее записанную;

del — стереть какой-либо файл;

copy — скопировать какой-либо файл на свободное место.

Если нажать кнопки **A** или **C**, находясь в городе, появляются изображения нескольких иконок (использовать **A** или **C**):

1. Говорить (**talk**) — нужно встать прямо перед персонажем.

2. Предметы (**items**) — эту иконку можно развернуть:

use — использовать какой-либо предмет,

drop — избавиться от ненужного предмета,

give — передать какой-либо предмет от одного персонажа другому

3. Исследовать (**search**) — используется для открывания сундуков или исследования каких-либо мест.

4. Магия (**magic**) — эта иконка не работает вне сражения.

В магазинах при разговоре с торговцем появляются следующие иконки:

buy — купить что-либо (когда покупаете оружие, не забудьте потом вооружить им бойцов!);

sell — продать что-либо из имеющегося у вас;

repair — починить какой-либо предмет, нуждающийся в ремонте;

deals — «из-под полы». Иногда могут продаваться полезные предметы.

В каждом городе вы можете найти священника (**Priest**). После разговора со священником появляются иконки (используется **C**):

save — сохранить игру;

raise — восстановить убитого персонажа;

promote — повысить уровень (**L**) какого-либо персонажа.

Необходимо набрать 10 уровней, и ваш боец может быть переведен в более высокую категорию. При переводе персонаж становится слабее, но зато потом он может использовать более мощное оружие и быстрее совершенствовать свое боевое мастерство. За один раз не рекомендуется повышать больше двух-трех бойцов, чтобы резко не ослабить свою команду;

cure — если какой-то персонаж отравлен, парализован или проклят, можно вылечить его.

В штабе (**HEADQUARTERS**) в каждом городе вы можете:

advice — получить советы Новы перед каждым сражением, какую лучше выбрать тактику;

item — посмотреть, что у вас есть в наличии;

status — посмотреть статус каждого члена команды: уровень (**LV**), жизненные силы (**HP**), магия (**MP**), атака (**attack**), защита (**defense**), быстрота (**agility**), подвижность (**move**);

join — заменить одного бойца другим. Так как в сражении не могут участвовать больше 12 человек, вам придется выбирать сильнейших и периодически заменять того или иного персонажа.

Также в штабе вы можете поговорить с каждым из бойцов, независимо от того, будет он сражаться или в данное время «в запасе», и узнать, каков его боевой настрой.

Во время сражения вы управляете своим персонажем с помощью стрелок и кнопок **A** или **C**. Нажав на **A** или **C**, вы можете:

attack — атаковать противника;

item — использовать (**use**) какой-либо предмет, передать (**give**) его другому бойцу, находящемуся рядом с вами, перевооружить или вооружить (**equip**) бойца имеющимся оружием, избавиться (**drop**) от ненужного предмета;

stay — оставаться на том месте, куда вы привели своего бойца;

magic — использование магии (у кого она есть);

Если нажать **B** в то время, когда очередь двигаться предоставлена вашему персонажу, появляется белый светящийся квадрат. Наведя его на ваших бойцов или противников и нажав **A**, вы увидите полный статус персонажа.

Если навести квадрат на свободное место и нажать **A** или **C**, появятся иконки:

map — карта сражения. Можно посмотреть расположение ваших сил (зеленый цвет) и сил противника (красный цвет);

message — можно убрать часть информации, появляющейся после каждого сражения;

speed — скорость прохождения на экране информации;

quit — можно в любой момент покинуть поле боя, ответив «yes», и в следующий раз игра начнется именно с этого места.

Члены команды

Характеристики бойцов, данные здесь, носят чисто справочный характер. Каждый игрок волен формировать команду по своему усмотрению или в зависимости от обстоятельств (как хорошо удалось развить того или иного персонажа).

MAX — основной персонаж. Хороший боец, владеет магией **EGRESS**. Вы можете выбрать для него и любое другое имя.

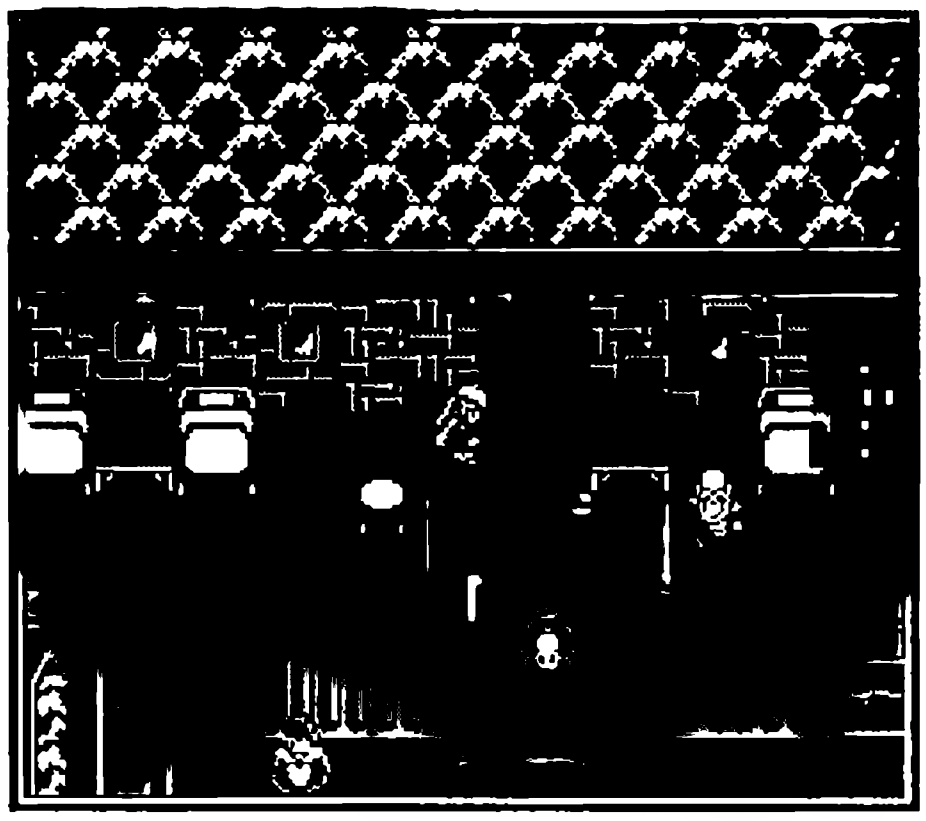
LUKE — воин. Хороший боец, владеющий мечом и боевым топором. Останется он до конца или нет, зависит от того, как будут повышаться его уровни.

KEN — рыцарь. Быстро наращивает силу, но позже появятся рыцари с более мощной атакой и лучшей защитой.

TAO — колдунья. Владеет магиями **BLAZE, SLEEP, DISPEL** и **BOOST**. **TAO** желательно держать в команде до конца.

HANS — лучник. Хорош на первых порах, но потом лучше заменить его.

LOWE — целитель. Медленно набирает уровни, но если удастся развить его, он будет хорош и как целитель, и как боец. Владеет магиями **HEAL, DETOX, SLOW** и **QUICK**.



GONG — монах. Неплохой целитель.

GORT — воин. Очень сильный боец. Желательно, чтобы он быстрее повышал свое мастерство и оставался с вами как можно дольше.

MAE — метательница копья. Довольно сильный боец.

KHRIS — целительница. Хороша на первых порах. Владеет магией **HEAL**.

ANRY — колдунья. Владеет магиями **BLAZE, FREEZE, BOLT** и **MUDDLE**. Желательно активно развивать ее.

ARTHUR — рыцарь. Очень слабый боец, лучше заменить его при первой же возможности.

BALBAROY — человекоптица. Средний боец, хорош на первых порах.

AMON — человекоптица, жена **BALBAROY**'я. Довольно слабый боец.

DIANE — лучница. Если удастся хорошо развить ее, будет весьма полезна.

ZYLO — оборотень. Довольно сильный боец, но все зависит от того, как удастся развить его.

PELLE — рыцарь. Очень сильный боец, желательно оставить в команде до конца.

YOGURT — непонятный маленький зверек. Практически бесполезен.

KOKICHI — можно назвать его «летающим рыцарем». Может стать очень сильным бойцом. Есть смысл развивать его.

VANCAR — рыцарь. Неплохой боец.

DOMINGO — маг. Исключительно полезный боец, обязательно развивайте его. Владеет магиями **FREEZE, MUDDLE, DISPEL** и **BOOST**. Имеет хорошую защиту.

GUNTZ — допотопный рыцарь. Средний боец.

ERNEST — рыцарь. Неплохой боец.

LYLE — лучник. Неплохой боец, может заменить **DIANA**'у.

BLEU — дракон. Умный, но в бою не очень хорош.

MUSASHI — самурай. Очень сильный боец, есть смысл держать его до конца игры.

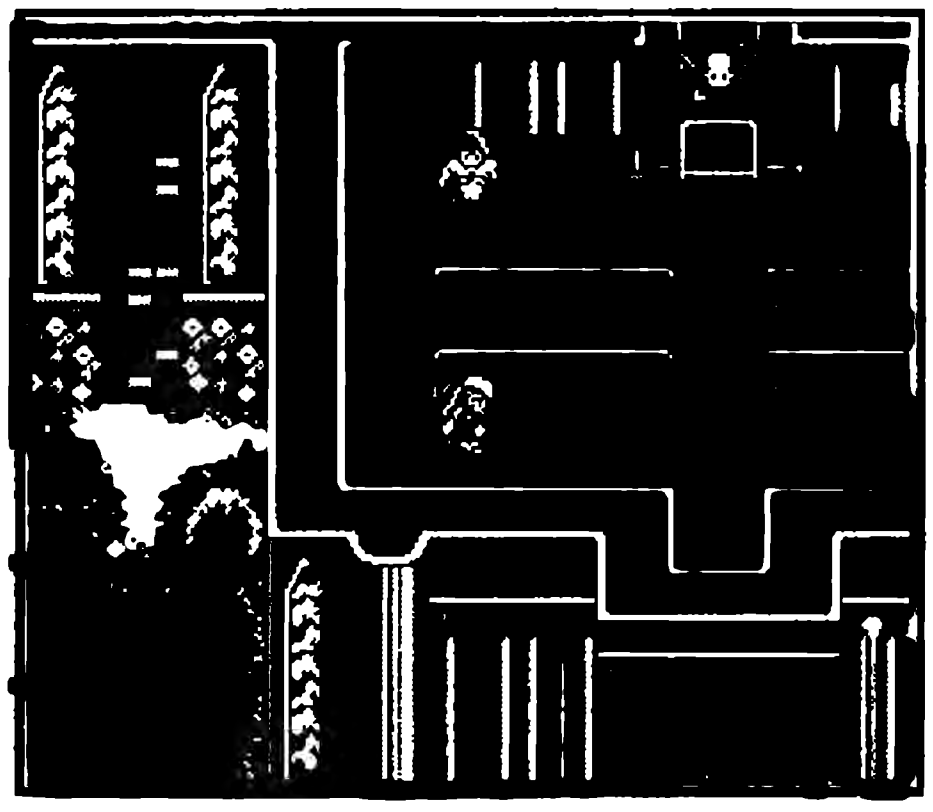
ALEF — хорошая колдунья. Жаль, что присоединяется к вам слишком поздно. Есть смысл попробовать развить ее. Владеет магиями **BLAZE, FREEZE, BOLT**.

TORASU — прекрасный целитель, будет очень полезен. Владеет магиями **HEAL, DETOX, SHIELD** и **AURA**.

ADAM — робот. Средний боец.

HANZOU — ниндзя. Сильный боец, но слишком поздно появляется. Владеет магиями **SLEEP, DISPEL, DESOUL..**

Магии



Боевые магии:

BLAZE — магия огня. Действует на всех врагов.

FREEZE — магия замораживания. Действует на всех врагов.

BOLT — магия молнии. Действует на всех врагов.

MUDDLE — магия путаницы. Пораженный ею персонаж может действовать непредсказуемо, вплоть до атаки на своих же бойцов. Действует не на всех врагов.

DESOUL — магия бездушия. Уничтожает противника полностью, но действует очень редко.

DISPEL — магия рассеивания. На какое-то время лишает противника возможности использовать магию. Действует не на всех врагов.

SLOW — магия понижения. Снижает на определенное время защиту и проворность противника.

SLEEP — магия сна. Усыпляет на какое-то время ваших противников, но действует избирательно.

Другие магии:

EGRESS — магия ухода. Используется для перенесения с поля боя в церковь ближайшего города.

SHIELD — магия поля. Образует поле вокруг вашего бойца, защищающее на какое-то время от действия магии неприятеля.

BOOST — магия помощи. На некоторое время увеличивает силу атаки вашего бойца.

DETOX — магия противоядия. Избавляет вашего бойца от действия яда, которым его могут отравить некоторые враги.

HEAL — магия исцеления. Восстанавливает часть жизненной энергии одного вашего бойца.

AURA — магия ауры. Тоже магия исцеления, но действующая сразу на нескольких ваших бойцов.

QUICK — магия скорости. На некоторое время увеличивает скорость вашего бойца.

Оружие

(дано в порядке возрастания мощности)

Мечи, сабли:

Short Sword, Middle Sword — основной персонаж, воины, человекоптицы

Long Sword — основной персонаж, человекоптицы

Steel Sword, Broad Sword, Doom Blade, Katana — основной персонаж, человекоптицы, ниндзя, самурай (все — после повышения)

Sword of Light, Sword of Darkness, Chaos Breaker — основной персонаж (после повышения)

Луки, арбалеты:

Wooden Arrow, Steel Arrow — лучники

Elven Arrow, Assault Shell, Buster Shot — лучники (после повышения)

Копья:

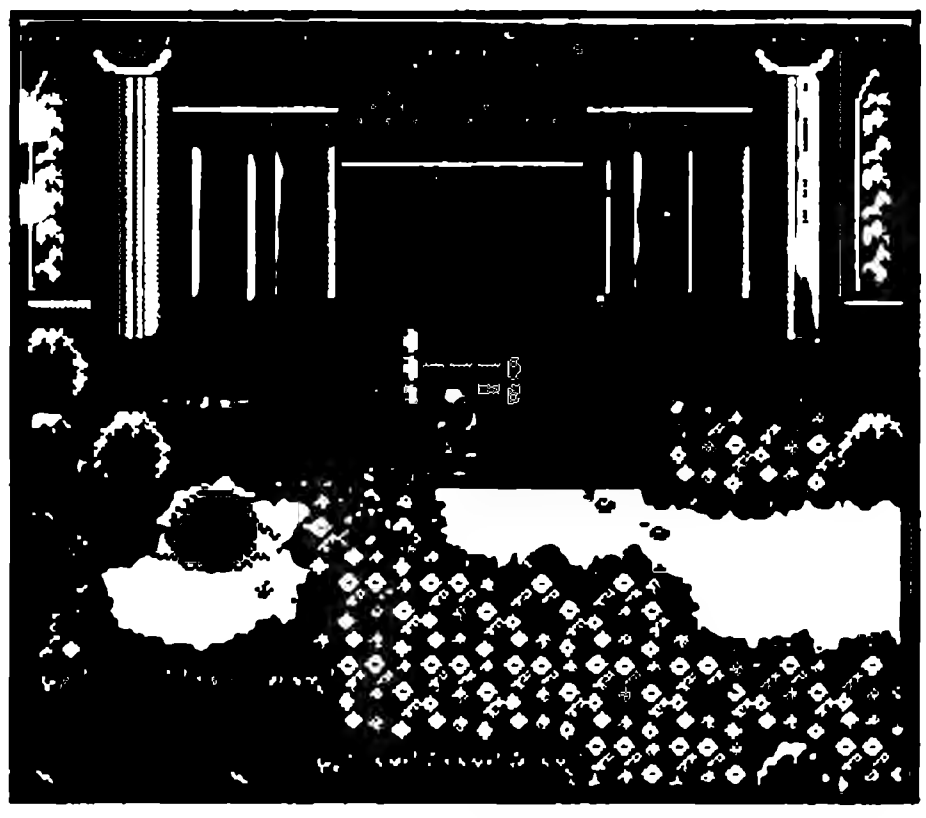
Spear, Power Spear, Bronze Lance — рыцари

Steel Lance, Chrome Lance, Halbert, Valkyrie, Devil Lance — рыцари (после повышения)

Секиры, боевые топоры:

Hand Axe, Middle Axe, Battle Axe — воины

Heat Axe, Great Axe, Atlas — воины (после повышения)



Волшебные жезлы:

Wooden Staff, Power Staff — маги и целители

Guardian Staff — маги и целители (после повышения)

Holy Staff — целители (после повышения)

Demon Rod — маги (после повышения)

Некоторые виды оружия, помимо прямого назначения, могут использоваться (use) в бою как магия:

Halberd — магия **BOLT**

Heat Axe — магия **BLAZE**

Sword of Light — магия **BOLT**

Sword of Darkness — магия **DESOUL**

Chaos Breaker — магия **FREEZE**

Demon Rod — можно взять несколько единиц магии для себя у другого персонажа.

При использовании оружия таким образом нужно постоянно следить за его состоянием и своевременно ремонтировать в магазинах, если не хотите потерять ценную вещь. Когда предмет начинает ломаться, после его критического использования появляется предупреждение на экране для сообщений. В таком случае остаток сражения используйте данный предмет просто как оружие, а потом не забудьте отремонтировать. Часть оружия проклята, и если вы вооружите им своего персонажа, то в бою это проклятье может проявиться (боец теряет часть жизненной энергии или вообще отказывается от атаки). Но зато сила удара при вооружении таким оружием значительно возрастает, так что решайте сами, пользоваться им или нет. Если вы все-таки вооружите им бойца, то потом, если захотите поменять оружие, проклятье нужно снять (cure) в церкви. Прокляты: **Devil Lance** и **Demon Rod**.

Предметы

В магазинах вы можете купить:

medical herb — лекарственную траву. Восстанавливает 8 единиц жизненной энергии;

healing seed — лечебное зерно. Восстанавливает 12-14 единиц жизненной энергии;

antidote — противоядие

angel wing — крыло ангела. Позволяет в критических ситуациях покинуть поле боя.

Особые и спрятанные предметы

Power Potion — снадобье силы. Используется один раз для повышения уровня атаки вашего персонажа.

Defense Potion — снадобье защиты. Используется один раз для повышения уровня защиты вашего персонажа.

Bread of Life — хлеб жизни. Используется один раз для увеличения линии жизни вашего персонажа.

Domingo Egg — яйцо, из которого появляется маг **DOMINGO**.

Orb of Light — камень света. Необходим на протяжении всей игры.

Bikini и Houte Couture — экипировки, соответственно, для **TAO** и **ANRI**. Улучшают внешний вид колдуний, но не влияют на способности.

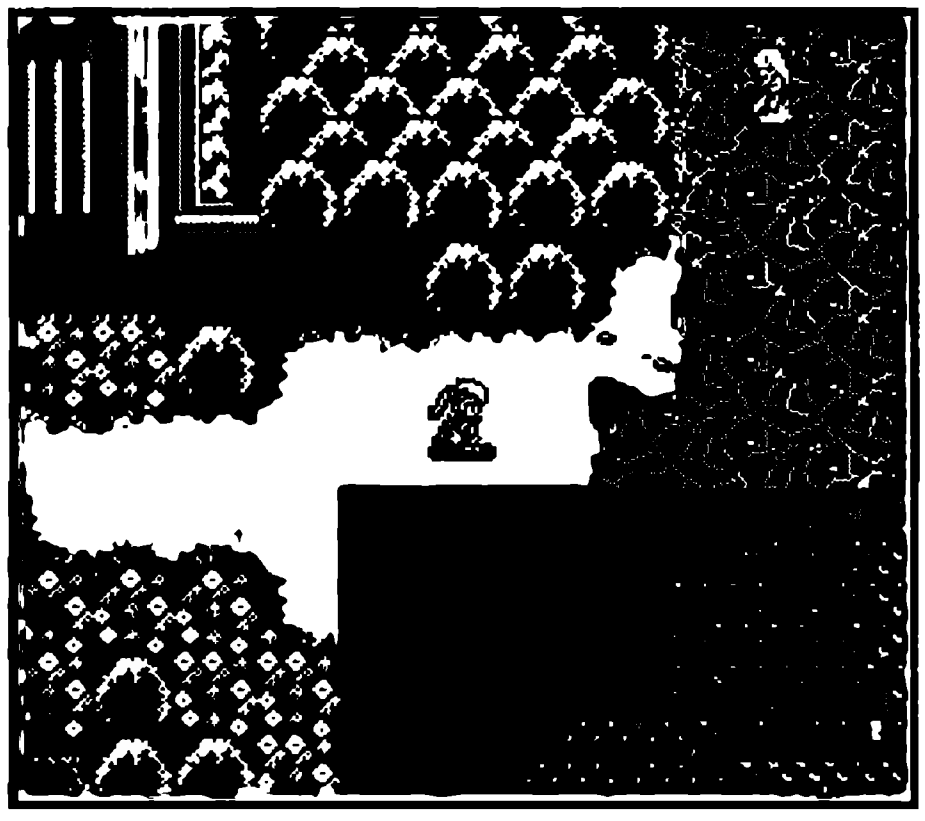
Moon Stone — лунный камень. Необходим для изготовления **Lunar Dew** .

Lunar Dew — лунная роса. Необходима для лечения **ZYLO**.

Legs of Haste — быстрые ноги. Используются один раз для увеличения скорости вашего персонажа.

Shower of Cure — целительный дождь. используется один раз во время сражения для восстановления жизненной энергии всех бойцов.

Turbo Pepper — турбоперец. Используется один раз для увеличения мобильности вашего персонажа.



Кольца

Почти все кольца могут выполнять двойную функцию (как и некоторые виды оружия): повышать какие-либо способности персонажа, вооруженного им, и использоваться в бою как магия. Их также нужно ремонтировать.

Два кольца -**BLACK RING** и **EVIL RING** — прокляты (см. проклятое оружие).

Black Ring — черное кольцо. Увеличивает атаку вашего персонажа и действует как магия **BLAZE**. Может использоваться основным персонажем и воинами.

Evil Ring — кольцо зла. Также увеличивает силу атаки и действует как магия **BOLT**. Может использоваться основным персонажем и воинами.

Power Ring — кольцо силы. Увеличивает атаку персонажа, вооруженного им, и может на какое-то время усилить атаку другого бойца. Может использоваться любым бойцом.

White Ring — белое кольцо. Увеличивает защиту персонажа и действует как магия **AURA**. Может использоваться основным персонажем и целителями.

Mobility Ring — кольцо подвижности. Увеличивает мобильность передвижения персонажа, вооруженного им. Может использоваться любым бойцом.

Speed Ring — кольцо скорости. Повышает скорость у персонажа, вооруженного им и действует как магия **EGRESS**. Может использоваться любым бойцом.

Yogurt Ring — кольцо йогурта. По-видимому, дано для «прикола». Можно при его использовании во время боя превратить другого бойца в **YOGURT'a** без изменения способностей (чисто внешне).

Прохождение

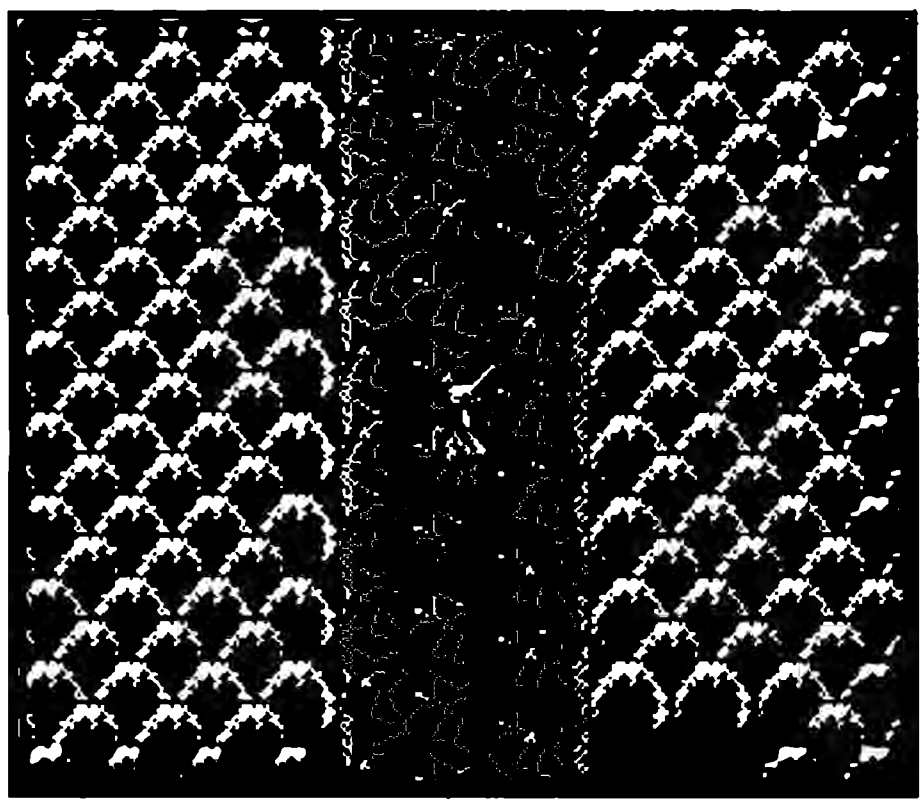
Глава 1

RUNEFAUST INVASION (Нашествие из Рунефауста)

Игра начинается в городе **GUARDIANA**. Вы только что закончили урок боевого мастерства, которому вас обучает **LORD VARIOS**, лучший рыцарь королевства.

Зайдя в дом, возле которого проходят занятия, поговорите с человеком, стоящим в первой комнате, затем снова с **VARIOS**'ом. **VARIOS** спешно покидает вас, так как прибыл гонец и сообщил, что его немедленно хотят видеть в замке. После этого еще раз поговорите с человеком в комнате, и тот скажет, что, видимо, что-то случилось, потому что **VARIOS** был очень встревожен.

Идите в замок, где король беседует с **VARIOS**'ом. Увидев вас, ваш учитель предлагает послушать, что скажет король. Король говорит о том, что многие столетия **GUARDIANA** охраняла **GATE OF ANCIENT**, но что находится за ними, свет или тьма, никому не известно. Когда-то эти врата были опечатаны предками. Сейчас стало известно, что силы **RUNEFAUST**'а подошли к древним вратам, и их необходимо остановить во что бы то ни стало. Но нужно, чтобы люди в городе не поддались панике. Небольшой отряд молодых, но хорошо обученных воинов, должен незаметно покинуть город и остановить врагов.



Отвечайте «yes» на предложение короля и возвращайтесь в город, чтобы сформировать команду. При выходе из замка к вам присоединятся воин **LUKE**, рыцарь **KEN**, колдунья **TAO**, лучник **HANS** и целитель **LOWE**.

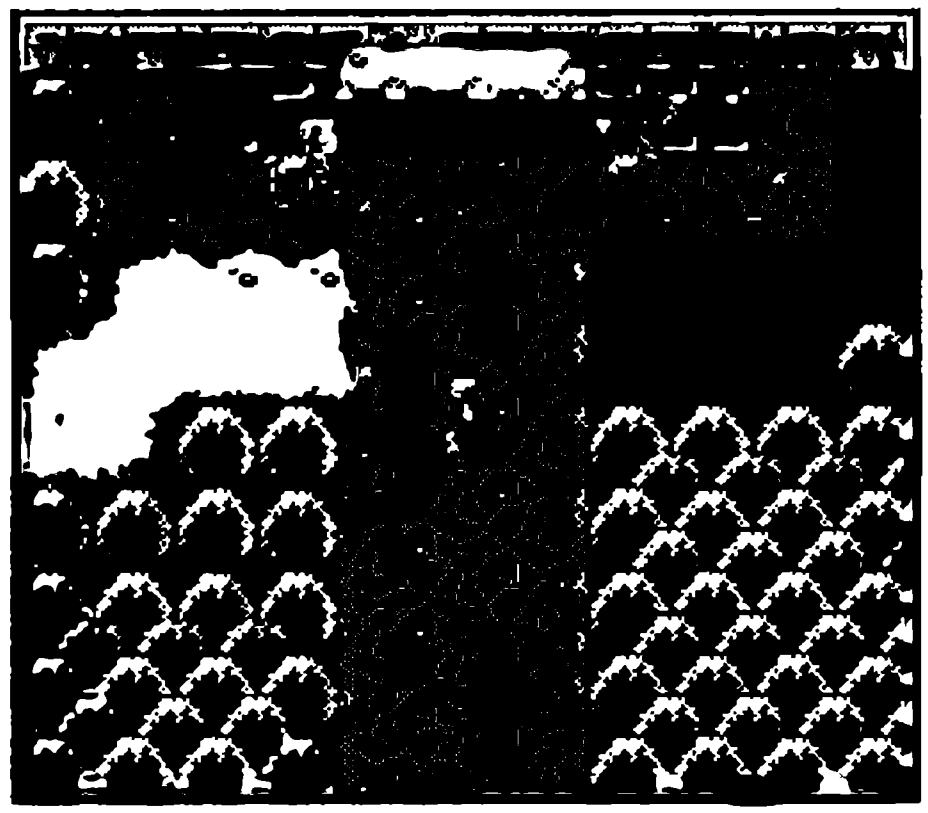
Вместе с вами в путешествие отправляется **NOVA**, советник, который будет руководить вашей командой на протяжении всей игры. Сейчас снова идите к королю, он даст вам 100 золотых, на которые в магазине купите лекарственные травы.

Выходите из города, и карета доставит вас к **GATE OF THE ANCIENT**, где уже находятся воины из **RUNEFAUST**'а, занятые поиском ключа от этих врат. Когда стихнет начавшееся землетрясение, и противник начнет атаку, дождитесь, пока очередь двигаться дойдет до основного персонажа, идите к выходу из зоны боя (вниз) и ответьте «yes» на вопрос **NOVA**, хотите ли вы покинуть поле боя.

Справа от древних врат находится дом — там вы найдете монаха **GONG**'а. Поговорите с ним, и он присоединится к вашей команде и будет совсем не лишним.

Поговорите также с маленьким зверьком по имени **YOGURT**, но он придет к вам не сейчас.

Теперь вы можете вступать в свое первое сражение. Численное и силовое превосходство врагов в этом бою невелико, так что у вас не должно возникнуть особых проблем.



Победив, вы узнаете, что пока сражались у **GATE OF THE ANCIENT**, лорд **CANE** из **RUNEFAUST**'а напал на **GUARDIANA**'у. Вам нужно спешить на помощь в родной город, но путь туда прегражден огромной трещиной, появившейся после землетрясения.

Идите на север, через горы, а там вас ждет еще одно сражение. Вернувшись в **GUARDIANA**, вы увидите, что опоздали, и город сильно разрушен.

Зайдите в бар «**THE GREEN DRAGON**». Там вы найдете еще одного бойца для своей команды — воина **GORT**'а.

Теперь идите в замок к королю. Войдя туда, вы станете свидетелем того,как **CANE** из **RUNEFAUST**'а расправляется с лордом **VARIOS**'ом. Король тоже пострадал, но перед смертью он успевает сказать, чтобы вы обязательно нашли ключ от **GATE OF THE ANCIENT** и выяснили, почему вдруг воины **RUNEFAUST**'а заинтересовались этим местом. Также он просит сообщить о его смерти своей дочери **ANRI** в королевстве **MANARINA**.

В замке к вам присоединяется дочь убитого **VARIOS**'а **MAE**. Слева от тронного зала в скале вход в сокровищницу короля. Воины из **RUNEFAUST**'а частично ограбили ее, но кое-что осталось. Проверьте все сундуки и не забывайте передавать предметы от основного персонажа другим членам команды, чтобы на освободившееся место можно было забирать предметы из сундуков.

В том же доме, где находится священник, в угловой комнате поговорите со старым ученым. Ответьте «yes» на его вопрос, и он расскажет вам, что где-то существует земля древних народов (**A LAND OF THE ANCIENT**). Ключ от **THE GATE OF ANCIENT** должен быть там.

Сейчас ваш путь лежит в **ALTERON**, но за воротами **GUARDIANA** вас уже поджидают солдаты из **RUNEFAUST**'а. Победив их, идите в **ALTERON** и заходите подряд во все дома. В некоторых вы найдете сундуки с разными полезными вещами. У реки возле двух широких мостов толкните тележку и затем поговорите с ее владелицей. Та, разгневанная, столкнет вас в воду, и вы окажетесь на островке посреди реки, где в сундуке найдете **POWER POTION**. Неподалеку от входа в город можете поговорить с колдуньей, которая предсказывает всяческие беды на вашу голову.

Чтобы попасть в замок, в самом большом доме города поговорите с человеком, стоящим перед статуей. Теперь вход в замок открыт для вас.

В церкви, что неподалеку, священника нет на месте, а мальчик, стоящий вместо него, объясняет, что того вызвал к себе король.

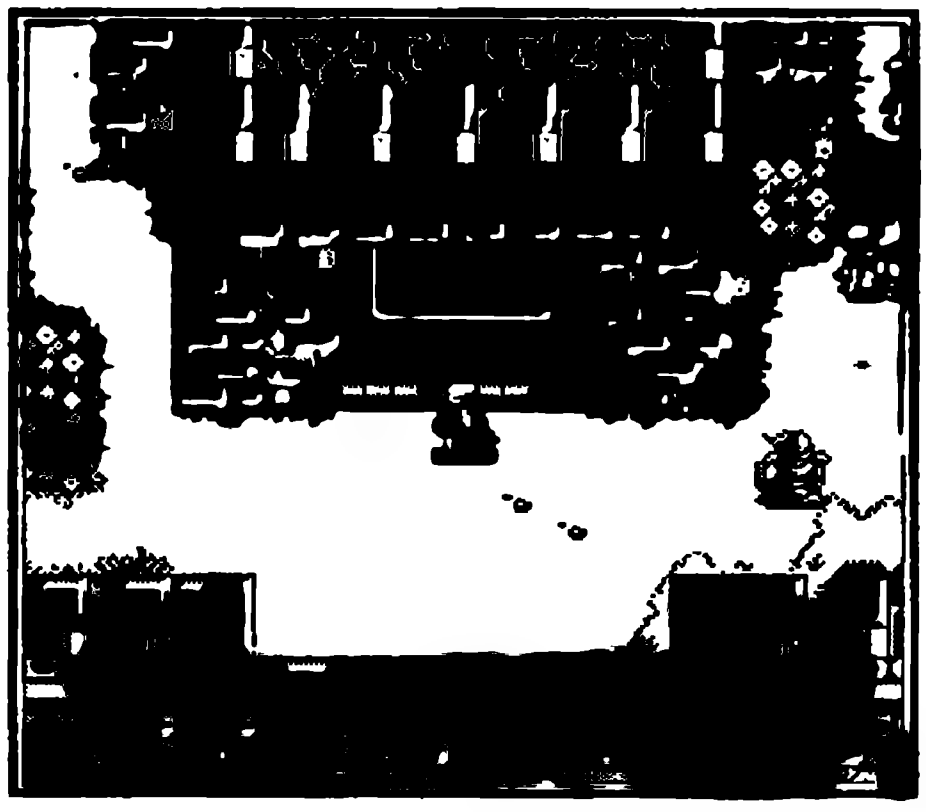
Идите в замок и побродите внутри, исследуя все сундуки, перед тем, как говорить с королем. Можете вернуться в город и продать лишние предметы, а потом идите в королю.

Король не верит, что **RUNEFAUST** напал на **GUARDIANA**, и просит вас следовать за ним вниз. Там вас ждет «приятный» сюрприз — встреча с **CANE**'ом, с которым король вступил в сговор, чтобы спасти свое королевство. **CANE** приказывает бросить вас в тюрьму. В камере вы встретитесь с городским священником, который оказался здесь также по милости **CANE**'а.

Подойдите к двери и исследуйте ее (search). Появится **KHRIS**, которая откроет дверь. Поговорите с ней, и она присоединится к вашей команде. Прежде, чем скрыться в штабе, **KHRIS** откроет вам секретный проход, по которому вы можете выбраться из замка. Поднявшись наверх, вы увидите, что **CANE** обманул короля, и его воины уже готовы к сражению прямо в городе. Прибежавший солдат сообщает, что **DARKSOL** требует, чтобы **CANE** немедленно прибыл в **RUNEFAUST**. Отдав приказ начать бой, **CANE** исчезает.

В этом сражении силы неприятеля разделены условно на две части. Можете атаковать сперва одну группу, затем другую.

После боя возвращайтесь к королю, который попросит у вас прощения. Будьте великодушны, и король подскажет вам, что нужно исследовать (search) голову дракона на стене, и откроется секретный проход слева, по которому пройдите до конца.



Глава 2

SPIRIT OF THE HOLY SPRING (Дух священного источника)

Теперь вы находитесь в городе **RINDO**. Здесь уже побывал **CANE** и скупил все имеющиеся в городе корабли. Остался единственный, принадлежащий мэру города, но тот не желает уступать его вам. Мэр с семьей живет в большом доме на севере **RINDO**. Поговорив с мэром, вы сможете отправиться в город магов **MANARINA**, чтобы узнать там о наследии древних народов и встретиться с **ANRI**, как просил ее покойный отец.

В небольшом сером доме возьмите **SPEED RING**.

В местном театре можете посмотреть пьесу о битве между **GUARDIANA** и **RUNEFAUST**'ом.

Загляните в дом на северо-востоке города, где **DR. CROCK** работает над созданием робота-рыцаря. Работа еще не закончена, но близка к завершению.

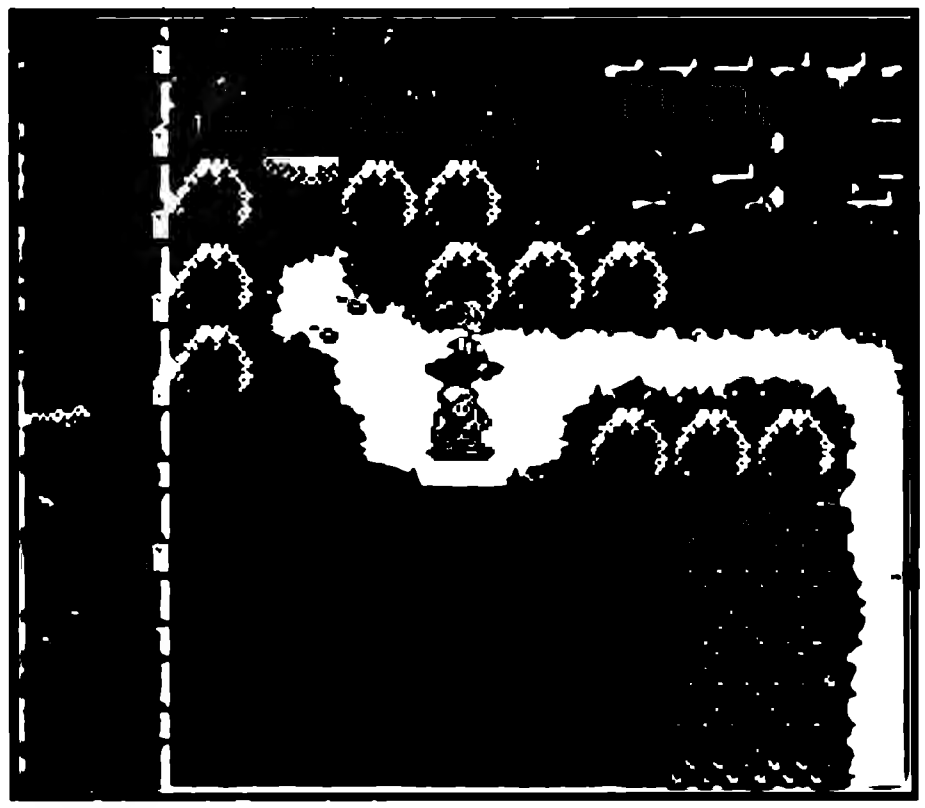
Город **MANARINA** находится к северо-западу от **RINDO**. Сразу же при выходе из города вас ждет сражение. Зомби, которые появляются здесь, могут отравить ваших бойцов во время атаки.

В **MANARINA** поговорите с **ANRI**. Она не верит, что **GUARDIANA** разрушена, а отец ее мертв. Но **NOVA** подтверждает, что все это, к сожалению, правда. **ANRI** убегает, не желая разговаривать с вами, и **NOVA** просит разыскать ее, так как вы нуждаетесь в ее помощи.

Идите направо через большое помещение с книжными шкафами и множеством магов. В небольшой комнате, вход в которую здесь же, в инкубаторе возьмите («search»)

DOMINGO EGG. Затем поднимитесь по двум лестницам наверх и, пройдя мимо рыцаря **ARTHUR**'а, чуть выше вы увидите **ANRI**. Поговорите с ней, и **ANRI** примет решение стать бойцом вашей команды. **ARTHUR** пока не хочет воевать, с ним нужно поговорить позже.

Вернитесь назад на один лестничный пролет и поговорите с колдуньей в синей одежде, которая умеет превращать людей в животных. Она обратит вас в курицу. Идите в верхнюю башню в комнату для особо важных (**VIP**) магов. Охранник не пропускает туда людей, а так как вы в данный момент представляете собой прелестную белую курочку, то он с радостью позволит вам войти. Маг, находящийся в этой комнате, вернет вас в человечье обличье, и от него вы узнаете о месте, называемом Аббатством Теней (**SHADE ABBEY**), которое было когда-то основано людьми из **GUARDIANA**.



Теперь возвращайтесь туда, где вы первый раз нашли **ANRI**, и в комнате рядом поговорите с магом, который пошлет вас в пещеру **THE CAVERN OF DARKNESS** за камнем света **ORB OF LIGHT**.

Чтобы найти вход в пещеру, пройдите в соседнюю комнату и спуститесь вниз.

Уничтожив всех монстров, оккупировавших пещеру, исследуйте все сундуки и, помимо **ORB OF LIGHT**, вы найдете еще несколько полезных предметов.

С найденным **ORB OF LIGHT** идите к **OTRANT**'у, и тот расскажет вам, что камень нужно использовать у бассейна позади секретной двери (за входом в пещеру).

После задействования **ORB OF LIGHT** в конце каменной дорожки появляется дух, который говорит, что **DARKSOL** сейчас ищет ключ, чтобы освободить дьявола, который был изолирован 1000 лет назад. Вы должны остановить его!

Поговорив с духом, вернитесь к **OTRANT**'у, который скажет,что вы, **SHINING FORCE**, являетесь слугами света, и только в ваших силах предотвратить освобождение дьявола. Из **RINDO** вы должны морем отправиться на восточный континент, чтобы остановить **CANE**'а. Сейчас возвращайтесь в **RINDO**, а перед уходом возьмите в свою команду **ARTHUR**'а.

В **RINDO** раскинул разноцветный шатер прибывший сюда цирк. Побывав в доме мэра, вы узнаете, что исчез его внук. Если вы поможете найти его,то мэр отдаст вам свой корабль.

Человек возле цирка говорит, что мальчик зашел в шатер, но оттуда не выходил.

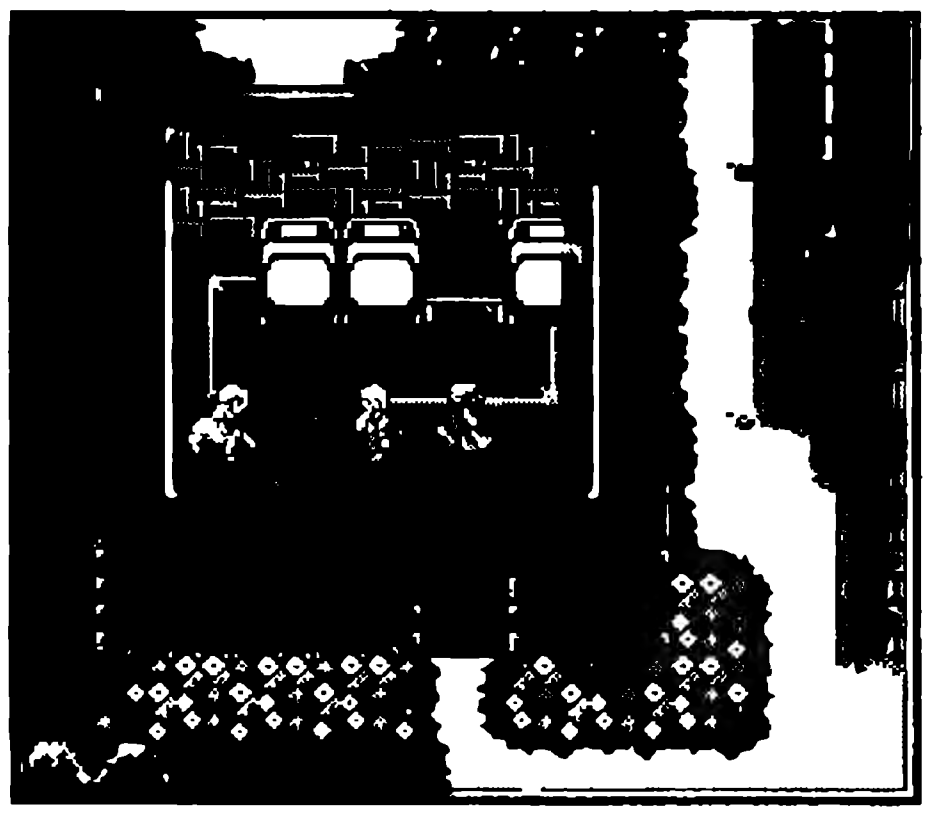
Зайдя в цирк, вы вступаете в сражение с дьявольскими куклами. Босс **MARIONETTE** перед каждой своей атакой восстанавливает часть своей жизненной энергии и использует магию **FREEZE**. После выигранного боя из-за ящиков появляется перепуганный маленький мальчик, внук мэра, которого колдунья хотела забрать в **RUNEFAUST** и скормить дракону.

Исследуйте находяшиеся здесь сундуки и идите в дом мэра. Мэр благодарен вам за спасение внука и отдает свой корабль. Но, взойдя на борт, вы снова встречаетесь с

колдуньей из **ALTERON**'а, которая пыталась с помощью кукол и манекенов уничтожить вас в цирке, а теперь намеревается сжечь. Вам удается спастись, но единственный в городе корабль, объятый пламенем, идет ко дну.

Снова идите к мэру. К сожалению, единственное, чем тот может помочь вам, — это советом идти в **URANBATOL**, где также можно найти корабль. Но это очень далеко отсюда, на северо-востоке. Сначала вам нужно наведаться в **SHADE ABBEY**, что к северу от **RINDO**.

В аббатстве у входа поговорите с **AMON**, которая просит спасти ее мужа **BALBAROY**. В церкви теней, куда вы войдете, вас ждет ловушка. **DARKSOL** оставляет своих слуг, зомби и скелетов, чтобы те уничтожили вас. Когда вы разделаетесь со всей этой нечистью, к вам присоединится **BALBAROY**, который был когда-то обращен **DARKSOL**'ом в камень.



При выходе из **SHADE ABBEY** вы снова встретите **AMON**, и она тоже захочет бороться вместе с вами против зла.

Чтобы попасть в **URANBATOL**, вы должны пройти через **BUSTOKE**. **AMON** и **BALBAROY** покажут вам дорогу туда.

Глава 3

SECRET WEAPON OF RUNEFAUST
(Секретное оружие RUNEFAUST'а)

SHINING FORCE прибывает в **BUSTOKE** — город, построенный прямо в скалах. Из разговоров с местными жителями вы узнаете, что почти всех мужчин в городе забрали на работы в каменоломню. В сером доме справа от длинной лестницы, на 2-м «ярусе» города, поговорите с алхимиком. Он может изготовить напиток0 **LUNAR DEW**, который может вылечить **ZYLO**, оборотня, запертого сейчас в тюрьме. Для этого вы должны найти в каменоломне **MOON STONE** и принести алхимику.

Рядом в магазине купите более мощное оружие для некоторых своих бойцов.

В одном из домов на 4-м «ярусе» женщина расскажет, что солдаты **RUNEFAUST**'а подмешали **ZYLO** что-то в питье, отчего тот сошел с ума, и пришлось в целях безопасности изолировать его.

В соседнем доме вы найдете лучницу **DIANE**, которая может показать дорогу в каменоломню, где воины из **RUNEFAUST**'а ищут оружие древних народов — **LASER EYE**. **DIANE** становится членом вашей команды. Теперь у вас уже более 12 бойцов, и в штабе вы должны выбрать, кто будет сражаться. Для ближайших боев очень пригодятся летающие бойцы.

В каменоломню идите направо от второго «яруса» города. Там солдаты из **RUNEFAUST**'а уже 0нашли то, что искали: **LASER EYE**. Ваше появление для них совсем некстати — им необходимо время, чтобы унести отсюда это мощное оружие. Поэтому сражения не миновать. После боя возьмите в пещере внизу в сундуке **MOON STONE**. Исследуйте левый нижний угол, и вы также найдете невидимый сундук, а в нем **BIKINI**. Отдайте это **TAO**, и она будет сражаться, одетая в бикини.

Возвращайтесь в город и отдайте **MOON STONE** алхимику. Взамен тот даст вам **LUNAR DEW** для **ZYLO**. Чтобы найти **ZYLO**, поднимитесь на верхний «ярус», пройдите через дом, где есть вторая дверь, поверните налево и спуститесь по длинной лестнице. Девушка у входа по вашей просьбе отопрет дверь тюрьмы, и вы, используя (use) **LUNAR DEW**, вылечите **ZYLO**. Излеченный оборотень присоединяется с **SHINING FORCE**. На 2-м «ярусе» в крайнем слева доме есть лестница, ведущая вниз. Там обязательно поговорите с изобретателем **KOKICHI** и воспользуйтесь южным выходом из подвала, чтобы посмотреть то, что вам покажет **KOKICHU**.

Теперь можно снова выходить из города. На этот раз идите сразу направо от церкви. Вас ждут два сражения, одно за другим: на подступах к мосту и на самом мосту.

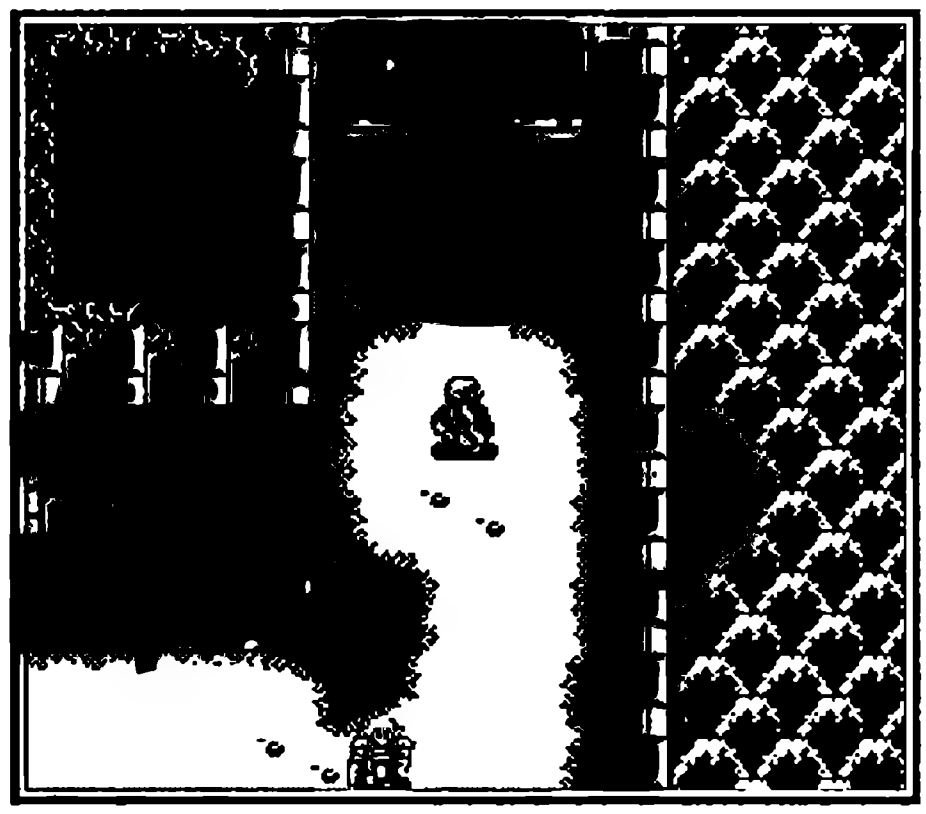
Перед сражением на мосту вы станете свидетелем «разборки» между двумя рыцарями из **RUNEFAUST**'а. Один из них не желает больше воевать на стороне **RUNEFAUST**'а, за что **SILVER KNIGHT** безжалостно сбрасывает его в пропасть.

LAZER EYE находится в правом верхнем углу. Он будет отсчитывать «10...9...», по две цифры за один раз (перерывы достаточно длинные), пока не дойдет до нуля. После этого **LAZER EYE** ударит лучом влево, поражая любого, кто находится на его пути, своего и чужого, и захватывая большое пространство. По возможности, старайтесь оставить в зоне действия **LAZER EYE** бойцов с наиболее высокой степенью защиты, если не удастся поставить всех в безопасное место. **LAZER EYE** нужно постараться уничтожить до того, как он ударит во второй раз.

Во время сражения с помощью летающих бойцов исследуйте левую сторону скалы слева от **DARK ELF**,и вы найдете спрятанный сундук с **HAUTE COUTURE** — экипировкой для **ANRI**.

Перед смертью **SILVER KNIGHT** злорадно предрекает, что, несмотря на вашу победу здесь, генерал **ELLIOT** обязательно остановит вас в **PAO**.

Из пропасти целый и невредимый вскарабкивается по скале рыцарь, от которого, казалось бы, и костей не должно было остаться. Рыцаря зовут **PELLE**, и он так восхищен вашим боевым мастерством, что без колебаний присоединяется к вашей команде.



NOVA призывает спешить в **PAO**, и **SHINING FORCE** продолжает свой путь.

Глава 4

THE GREAT FORTRESS OF BALBAZAK (Великая крепость BALBAZAK'а)

PAO- это город «на колесах», который постоянно переезжает с места на место. Вместо домов здесь фургоны и шатры. В одном из них, в южной части города, найдите **ELLIOT**'а и поговорите с ним. Он расскажет, что **RUNEFAUST** находится под властью **DARKSOL**'а, неизвестно откуда появившегося, но уже имеющего большое влияние на короля **Ramradu**. Король слушается его во всем. **ELLIOT**, хотя и ненавидит **DARKSOL**'а, но верен королю и вынужден сражаться против вас. Он просит, чтобы вы освободили

RUNEFAUST от власти **DARKSOL**'а, если самому **ELLIOT**'у суждено будет погибнуть в сражении. С этими словами генерал **ELLIOT** исчезает, и вы теперь можете зайти в фургоны, где найдете в сундуках несколько полезных вещей.

Во втором фургоне слева поговорите с рыцарем ERNEST'ом, который хочет отомстить **BALBAZAK**'у за то, что тот разрушил его город.

В церкви на севере города подойдите к задней стене и слева у скалы увидите **YOGURT**'а, который тотчас же присоединится к вам.

В левом фургоне у торговца можете заменить оружие **PELLE**, если тот будет участвовать в сражениях.

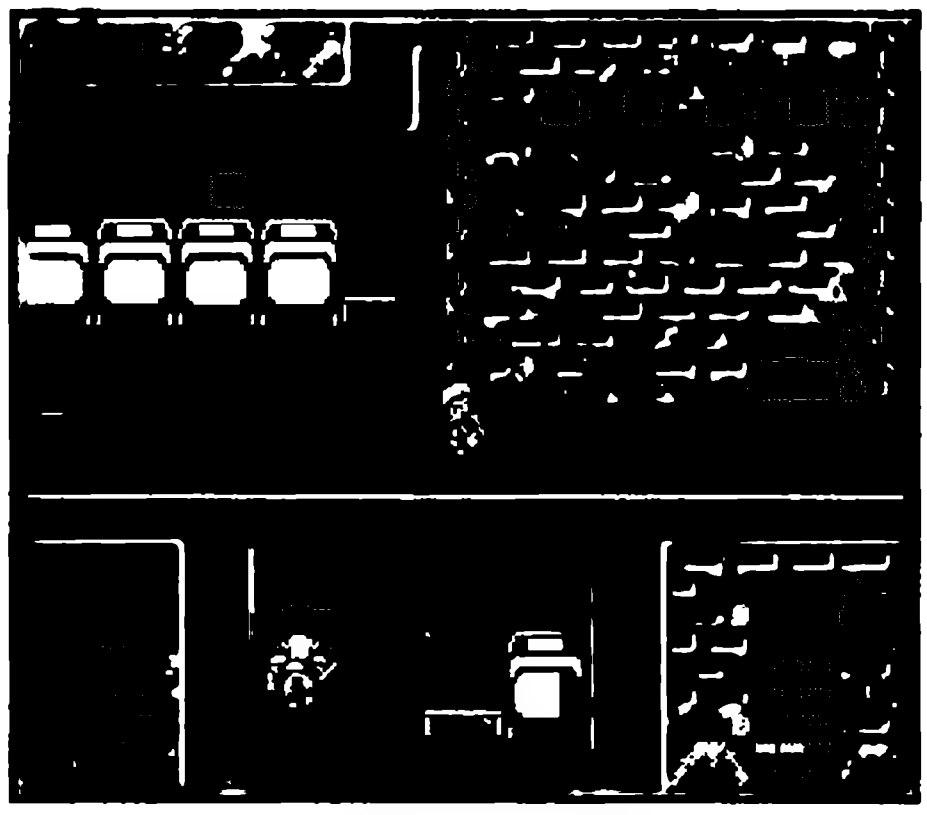
Закончив все приготовления, в правом фургоне поговорите два раза с **QUEEN KORON**. Она говорит о том, что им пора трогаться с места. Ответьте «yes», и все население уйдет из города. К вашему отряду присоединяются **KOKICHI**, прилетевший из **BUSTOKE**'а, и рыцарь **VANCAR**, которых вы найдете между колеями, оставленными колесами фургонов. Церковь и штаб находятся на прежних местах, так что, если вы захотите поменять состав команды, то с этим проблем не будет.

Идите направо вдоль колеи, и вы выйдете прямо на поле боя. Вам противостоит генерал **ELLIOT** с достаточно сильными союзниками. **ELLIOT** незадолго до атаки восстанавливает часть своей утраченной жизненной энергии. Поле битвы очень велико, и вам потребуется довольно много времени, чтобы победить, хотя само сражение не очень трудное.

ELLIOT, умирая, снова просит вас помочь **RUNEFAUST**'у избавиться от **DARKSOL**'а, и, воздав должное генералу как храброму воину, вы двигаетесь дальше.

Город **PAO** уже здесь, и вы можете отдохнуть и подлечиться. Поговорив с жителями, вы узнаете, что вам предстоит сразиться с **BALBAZAK**'ом, который контролирует крепость и **URANBATOL**.

В шатре на юге города рядом с торговцем лекарственными средствами найдите человека с инкубатором. Отдайте ему **DOMINGO EGG**, и он выведет для вас очень ценного бойца для вашей команды (чтобы **DOMINGO** присоединился к вам, нужно поговорить с ним).



Рядом в загоне для свиней вы встретитесь с роботом-рыцарем по имени **GUNTZ** из города **RINDO**. Он тоже пойдет с вами.

В одном из фургонов найдите королеву, и она расскажет, что рыцарь **ERNEST** принял решение атаковать крепость **BALBAZAK**'а в **URANBATOL**'е и просил передать, что вам нужно морем добраться до города **PROMPT**, где есть люди, знающие много о древних народах.

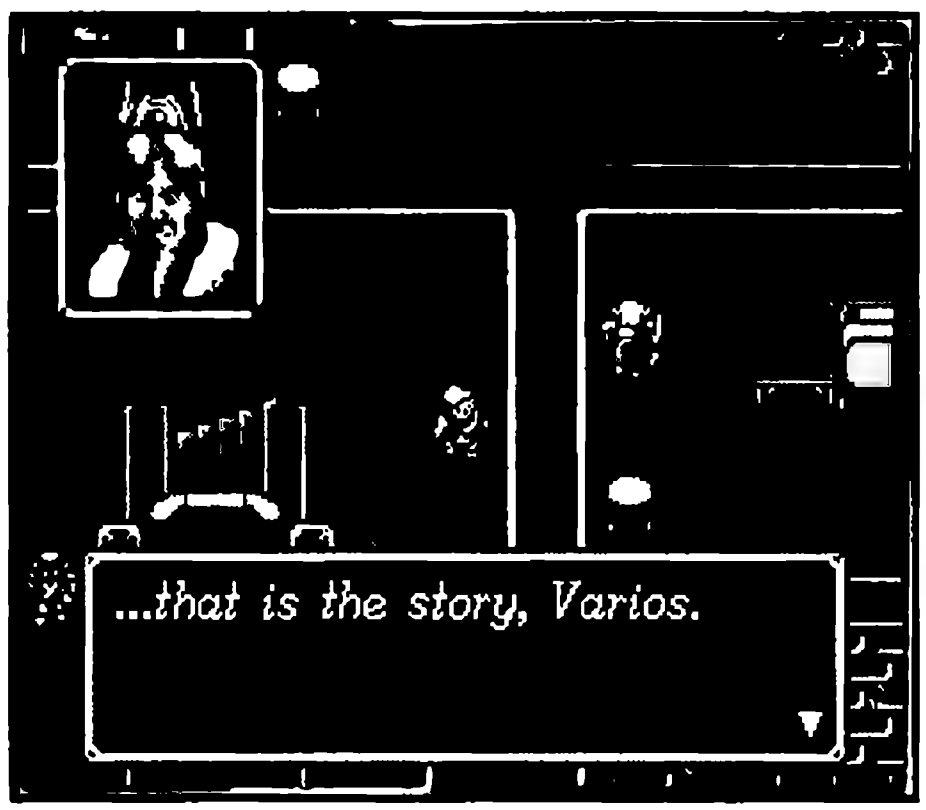
Идите на помощь **ERNEST**'у, чтобы впоследствии найти в **URANBATOL**'е корабль для себя.

Крепость **BALBAZAK**'а находится к северу от **PAO**. Можете взять в это сражение **YOGURT**'а и использовать его очень слабую атаку (одна единица) против почти повер-

женного врага (с одной единицей жизненной энергии). Тогда **YOGURT** добудет вам **YOGURT RING**. Сражение в крепости очень простое и не должно доставить вам серьезных проблем.

После боя в стене откроется дверь. Войдите в крепость, и рыцарь **ERNEST**, закончив бой с огромной собакой, присоединится к вам и откроет секретный проход, по которому вы выйдете в **URANBATOL**. Поговорите с рыцарями в городе, и вы сможете через ворота на северо-востоке попасть в порт. Чтобы добраться до корабля, необходимо победить **BALBAZAK**'а и его приспешников. Побежденный **BALBAZAK** готов отдать корабль в обмен на жизнь, но появляется **DARKSOL** и приканчивает его. Перед смертью **BALBAZAK**, как и **ELLIOT**, просит уничтожить **DARKSOL**'а и освободить **RUNEFAUST**.

Теперь у вас есть корабль, и вы отправляетесь дальше.



Глава 5

GATEWAY TO THE HIDDEN SHRINE
(Ворота в потайной храм)

После семидневного путешествия по морю на корабль нападают полчища морских монстров. Во время сражения ваш корабль серьезно поврежден и нуждается в ремонте. К кораблю подплывает русалка по имени **SHELL**, благодарит за избавление от морских чудищ и предлагает отремонтировать корабль на острове **WARAL**, что неподалеку. Во дворце короля, исследовав сундуки, вы найдете несколько полезных предметов, а когда будете покупать оружие и лекарственные средства, удостоитесь чести сделать покупку у самого короля!

Справа от королевского дворца, за штабом, вы увидите мостик и рядом небольшую лодку, без которой не добраться до некоторых нужных вам мест. Поговорите с жителями **WARAL**'а, и вы узнаете о городе **PROMPT**, где, по слухам, живут потомки Древних Народов. Также многие говорят о **RING REEF**, который скрывает какую-то тайну.

В южной части лагуны у красных буйков поговорите с **SHELRA**, дважды ответьте «yes», и русалка откроет вам проход. Спустившись по водопаду вниз, вы окажетесь внутри **RING REEF**'а. Поговорите с находящимся там священником. Он предполагает, что здесь находится **SHINING PATH**, ведущая в **METAPHA**. Легенды рассказывают, что **METAPHA** — это земля древних народов. Поговорив со священником и выйдя из дома, спуститесь вниз по лестнице и шагайте в голубой цвет. Следуйте за скелетом, который приведет вас в зал, где разыграется следующее сражение. **MASTER MAGE**, возглавляющий ваших противников, оказывается, тоже знает о тропе в **METAPHA** и рассчитывал отыскать ее раньше вас. После боя из-за стены в верхней части зала доносится голос духа, который говорит, что ждал именно вас и что **SHINING PATH** находится за этой дверью. Ключ от **ACCURSED DOOR** здесь, и дух сейчас откроет ее. Но неожиданно дорогу к двери перекрывают падающие сверху огромные камни, и появившийся колдун злорадно сообщает, что вы никогда не попадете туда. Дух подтверждает,

что дверь заблокирована. Также он говорит о том, что вам необходимо раньше **DARKSOL**'а найти **MANUAL OF THE SEAL**, которое находится в **DRAGONIA**. Еще одна **SHINING PATH** есть в **PROMPT**'е, куда вам и следует направляться. После небольшого землетрясения все исчезает под водой, и вам снова нужно вернуться в **WARAL**, к королю. Ваш корабль уже отремонтирован, но король попросит заплатить за ремонт 1000000 золотых.

Не пугайтесь, это он так шутит! Независимо от того, ответите вы «да» или «нет», вам отдадут ваш корабль.

Едва вы отплывете от **WARAL**'а, как на вас снова нападут морские монстры, а, значит, предстоит очередное сражение.

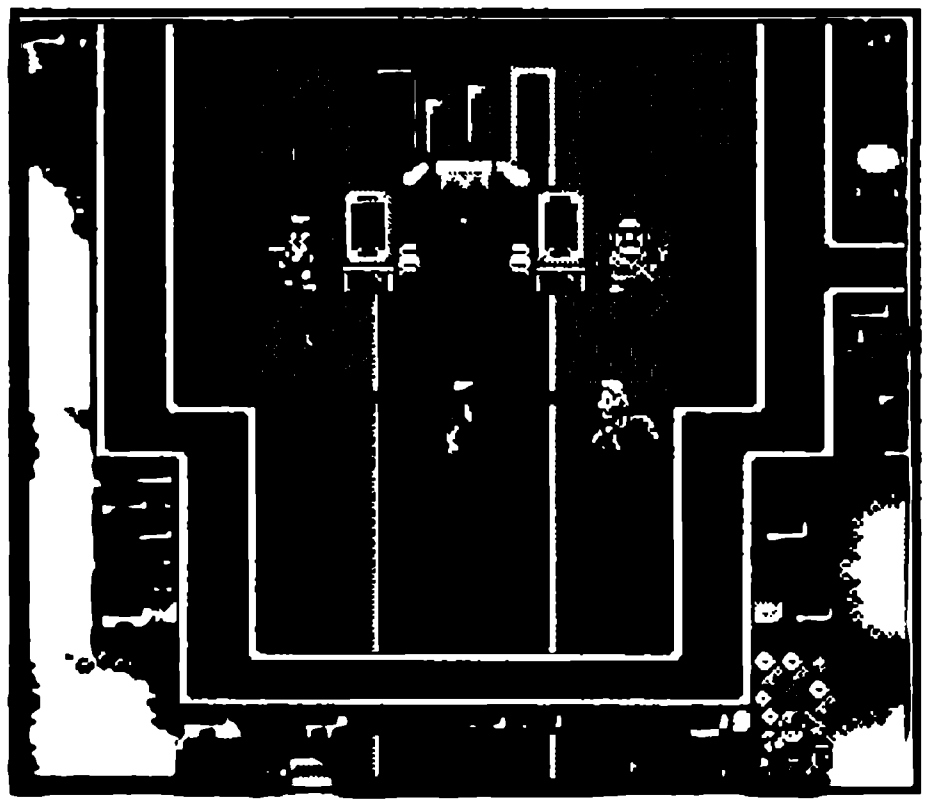
После битвы корабль становится неуправляемым, так как сломан корабельный штурвал, и вы вынуждены дрейфовать в море.

Глава 6

DESCENDANT OF THE SACRED DRAGONS (Потомок священных драконов)

После длительного дрейфа **SHINING FORCE**, наконец, прибывает в порт **RUDO**.

RUDO — это город, которым управляют дети. В том же доме, в котором вы проснетесь, поговорите с **KARIN**. Она расскажет, что неподалеку есть город **DRAGONIA**. Армия **RUNEFAUST**'а уже близко, а дракон **BLEU**, сын священного дракона, находится там один. **BLEU** друг всех детей в **RUDO**, и **KARIN** просит помочь ему.



Выйдя из дома, зайдите в первое здание слева. Спустившись вниз, вы найдете там **KRIN**, сестру **KARIN**. Она расскажет вам (ответьте «yes» на ее вопрос) о **MANUAL OF THE SEAL**: это книга, которая содержит заклинания. Одно из них разбивает печать на **DARK DRAGON**'е, другое — снова восстанавливает. Древние народы использовали второе заклинание, чтобы запечатать **DARK DRAGON**'а 1000 лет тому назад. **MANUAL** веками хранилось у священных драконов. Вы должны идти сейчас в **DRAGONIA** и не допустить, чтобы **DARKSOL** завладел книгой.

В крайнем доме слева поднимитесь на самый верх и поговорите с лучником по имени **LYLE**, который присоединится с **SHINING FORCE**.

Сделав все необходимые приготовления, идите к выходу из города и поговорите с мальчиком. Тот уберет с дороги камни и освободит вам проход.

Армия **RUNEFAUST**'а уже здесь, и, чтобы попасть в **DRAGONIA**, вы должны выиграть очередной бой. Вначале вы будете приятно удивлены: противник явно уступает вам в численном и силовом превосходстве. Но не расслабляйтесь — очень скоро из-под земли, как грибы, полезет всякая нечисть: колдуны, злобные черви, големы.

В **DRAGONIA** в доме слева от храма спуститесь по лестнице вниз, и вы выйдете к другому дому, где найдете **BLEU**. Поговорите с ним два раза. **BLEU** прогоняет вас прочь, он не хочет сражаться, но из **RUDO** прибегает **KARIN** и объясняет **BLEU**, что

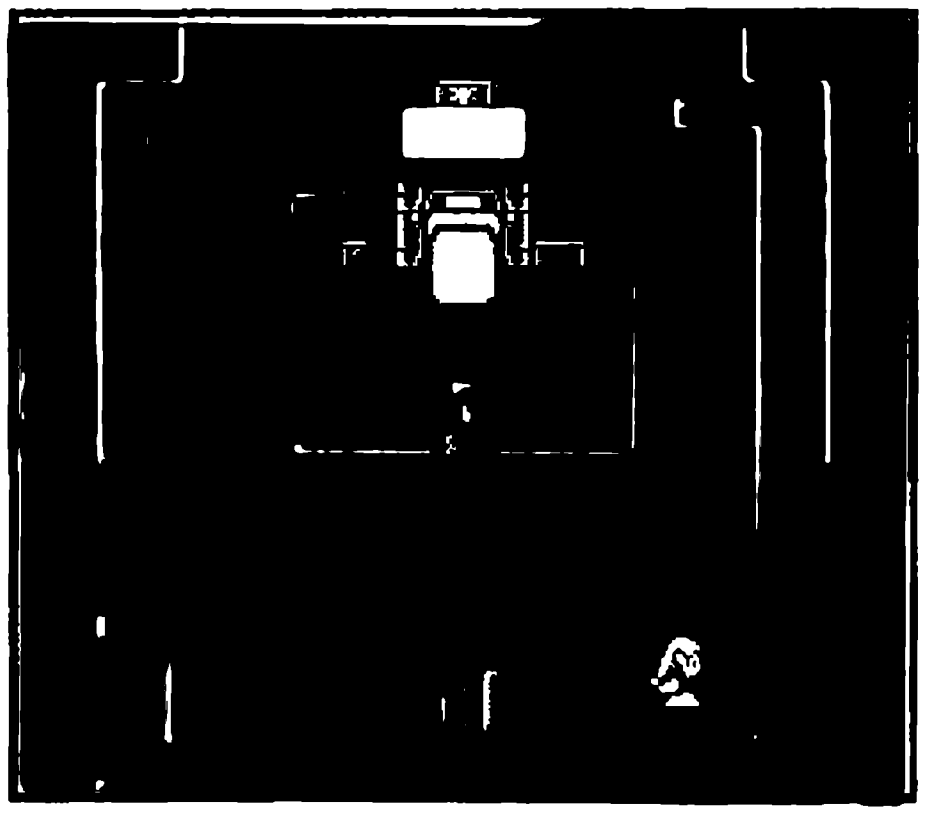
тот не прав. **BLEU** не хочет слушать даже **KARIN** и не сдает свои позиции. Поговорите с **KARIN**, она выйдет из дома, и тут же раздадутся ее крики о помощи. Вот сейчас **BLEU** не выдерживает и, оттолкнув вас, бросается на помощь **KARIN**. Возвращайтесь обратно, и вы станете свидетелем короткой схватки между **BLEU** и воином из **RUNEFAUST**'а, захватившего **KARIN**. Уничтожив врага, дракон присоединяется к вашему отряду.

При выходе из дома вас уже поджидает **CANE**. Он предлагает вам подготовиться в штабе к серьезной битве, которая развернется прямо в городе.

Не забудьте исследовать все дома в **DRAGONIA** и открыть сундуки. После того, как вы спуститесь в штаб, обратно вы выйдете прямо на поле боя.

После сражения вместо чудовища **CANE**'а появляется молодой человек вполне приятной наружности и припоминает, что **DARKSOL** сделал что-то с его лицом, чтобы контролировать его. **CANE** просит прощения, что ему пришлось сражаться против вас, и исчезает.

Зайдите в храм и подойдите к запертой двери, ведущей в святилище драконов. После слов о том, что дверь может быть открыта только двумя героями, в левом нижнем углу появится **CANE**. Вместе с вами он идет двери, и та распахивается. Внизу находится сундук с **MANUAL OF THE SEAL**, но вы не успеваете дойти до него, так как откуда-то возникает **DARKSOL**. Он победно сообщает, что у него уже есть нужный ключ и книга, и что очень скоро **DARK DRAGON** будет снова на свободе. **CANE** выталкивает вас за дверь комнаты, и, вернувшись туда после очень короткой схватки между **CANE**'ом и **DARKSOL**'ом, вы не находите ни того, ни другого.



Возвращайтесь в **RUDO** и поговорите с **KARIN**.Она снова направит вас к своей сестре **KRIN**. **KRIN** за время вашего отсутствия перерыла кучу книг и нашла кое-что интересное для вас. Где-то существует меч, называемый **CHAOS BREAKER**. Если его использовать в определенном месте, то из бездны моря появится **THE CASTLE OF THE ANCIENT**. Но **KRIN** не знает, где и как это найти.

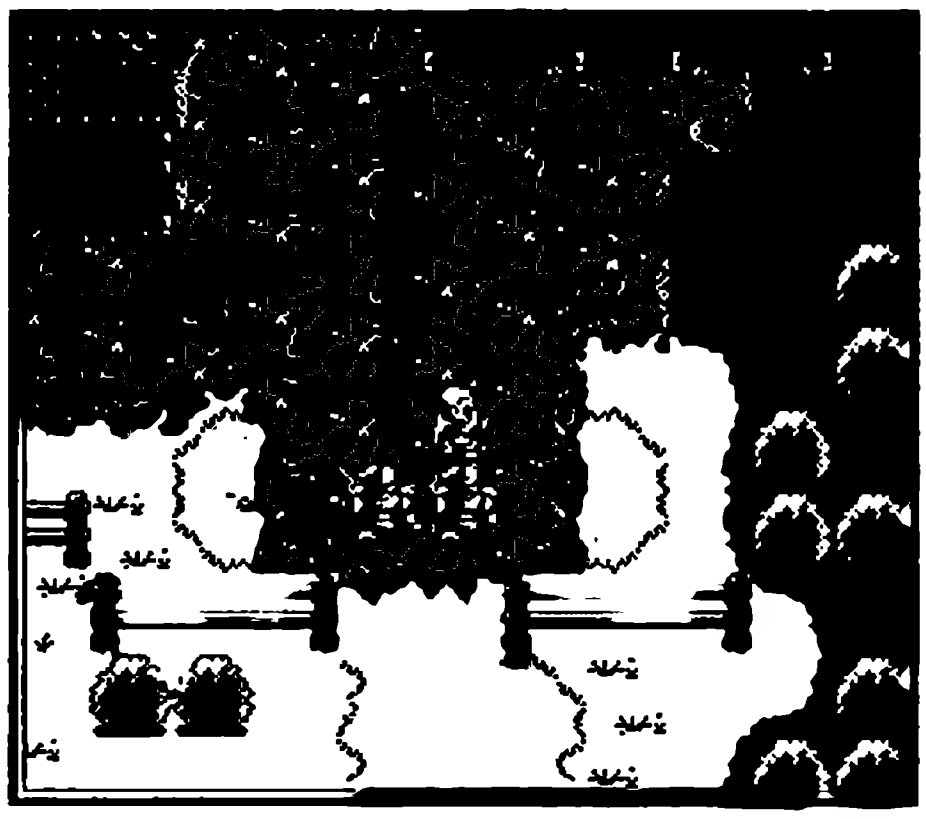
Снова вернитесь к **KARIN**. Та посоветует вам идти на юг, к **PROMPT**'у. Теперь вы можете выйти из города. Разумеется, вас уже поджидает очередная команда монстров. Колдунья **MISHAELA** оставляет вас со своими слугами в надежде, что те разделаются с вами, но на всякий случай предупреждает, что, возможно, вы еще встретитесь с ней в **DEMON CASTLE**. Замок находится на юго-западе, среди гор. Туда и лежит сейчас ваш путь. Приготовьтесь к тому, что это сражение будет очень длинным из-за большого пространства и из-за того, что по воле компьютера ваши бойцы передвигаются чрезвычайно медленно, и многие из них практически не участвуют в боевых действиях.

После боя, прежде чем идти в замок, можете вернуться в город и подготовиться к новому сражению.

В замке вам нужно раздобыть **THE SWORD OF LIGHT**. Он действительно здесь, как подтверждает колдунья, но она уверена, что живыми вы из ее замка не выйдете. Защитники **MISHAELA**'ы не очень сильны, а сама она довольно серьезный противник.

Победив колдунью, не открывайте сундук, стоящий на возвышении рядом с огнем, там, где стояла **MISHAELA**. Вначале возьмите предметы из остальных сундуков в замке, а уж в последнюю очередь открывайте тот, в котором лежит **SWORD OF LIGHT** для **MAX**'а (после того, как вы вскроете этот сундук, заканчивается очередная глава игры, и тогда вы лишитесь очень полезных вещей, находящихся в других сундуках).

Глава 7



THE LOST CIVILISATION (Потерянная цивилизация)

SHINING FORCE прибывает в город **PROMPT**, большинство жителей которого не в своем уме — они все время говорят о еде и явно страдают избытком веса.

В южной части города в полуразрушенном здании вы увидите лестницу, ведущую вниз. Спуститесь по ней и идите к королю. После разговора с ним вы окажетесь в тюрьме, так как королю показалось, что вы прибыли в его город с недобрыми намерениями.

В тюрьме встаньте против двери и исследуйте (search) ее. Появится турист, путешествующий по всему свету (вы с ним периодически встречались в разных городах) и освободит вас. Возвращайтесь к королю через вход, что позади королевского трона. Стоя за троном, вы узнаете, что **ALEF** и **TORASU** находятся в башне, и **DARKSOL** со своими воинами уже там.

Выйдите снова через ту же дверь и пройдите левее и вниз, в комнату, где на кровати спит человек. Заговорите с ним, и тут же примчится король. Он объяснит, что человека зовут **CANE** и что его подобрали совершенно обессиленным. Направляйтесь к выходу из комнаты, и очнувшийся **CANE** попросит короля, чтобы тот разрешил вам пойти в башню на помощь **ALEF**'у "у и **TORASU** . Вы получаете разрешение от короля и извинения, что вас приняли не за тех, и теперь можете подняться наверх, в город.

Найдите дом с двумя входами и табличкой между ними. Прочтите (search) табличку, и в вашей команде появится ценный боец — самурай **MUSASHI**.

Не забудьте заглянуть в магазины и найти священника (тот находится в здании школы).

Идите в юго-восточную часть города, пройдите по мостику мимо водопада, и вы выйдете из **PROMPT**'а.

Башня находится на востоке, но, прежде, чем добраться до нее, вы должны выдержать очередной бой.

Следующий бой происходит уже в башне, на нескольких уровнях. Вам нужно попасть к двери, ведущей вовнутрь, которую охраняет **DEMON MASTER**. Во время сра-

жения постарайтесь взять из находящегося здесь сундука **VALKYRIE**. После боя вы это сделать уже не сможете, так как сундук будет пуст.

Поднявшись на самый верх башни, вы встретитесь с **DARKSOL**'ом, который сообщает, что **DARK DRAGON** вот-вот оживет и начнет править миром. Неожиданно появляется **CANE**. В результате схватки между **DARKSOL**'ом и **CANE**'ом последний смертельно ранен, а **DARKSOL** опять ускользает. Перед смертью **CANE** просит вас срочно идти в **METAPHA**.

В вашей команде уже **ALEF** и **TORASU** , которых вы нашли в башне после боя.

Возвращайтесь в **PROMPT**. Если вы захотите взять в следующие сражения новых бойцов, не забудьте «повысить» их у священника и вооружить их более совершенным оружием.

Сделав все необходимые приготовления, идите к королю. Король сообщает, что непоправимое случилось: **DARKSOL** оживил **DRAGON**'а, и зло уже не остановить.

Внезапно в тронном зале появляется **OTRANT** из **MANARINA** и говорит о том, что легендарный **HAOS BREAKER** — единственное оружие против **DARK DRAGON**'а, можно получить, если есть два меча — меч света и меч тьмы. Король дает **MAX**'у меч тьмы **THE SWORD OF DARKNESS**, которым раньше владел **CANE** (для этого у **MAX**'а должно быть свободное «окошечко»). Теперь у вас есть оба меча, и с ними вы должны идти в **METAPHA**.

Спуститесь вниз по лестнице и идите налево и прямо к другой лестнице, ведущей вниз. Спустившись по ней, идите прямо и перед изображением символа-глаза используйте **ORB OF LIGHT**. Рядом на указателе написано: **SHINING PATH** . Пройдите через открывшийся проход и воспользуйтесь телепортатором. Найдите еще один символ-глаз и, стоя на нем, снова используйте **ORB OF LIGHT**. Появившийся из воды дух посоветует вам следовать за роботом **ADAM**'ом, который приведет вас туда, где находится **HAOS BREAKER** (**ADAM** стоит здесь же, рядом). Идите за ним, пока путь вам не преградит робот **CHAOS**. Он атакует **ADAM**'а, и сразу же начнется бой, где вам нужно победить **HAOS**'а, чтобы получить доступ к **SHINING PATH** (**ADAM** уже в вашей команде).

Разделавшись с **HAOS**'ом, идите по зеленой дорожке в открывшийся проход. Следуя указаниям, начертанным на четырех камнях, положите (use) **SWORD OF DARKNESS** справа, на черный алтарь, а **SWORD OF LIGHT** — слева, на белый алтарь. Возьмите (search) с центрального алтаря появившийся там **HAOS BREAKER** (не забудьте вооружить им **MAX**'а!).

За алтарем откроется проход и снова появится дух воды, благословляющий вас на борьбу с **DARK DRAGON**. Пройдите направо и воспользуйтесь телепортатором.

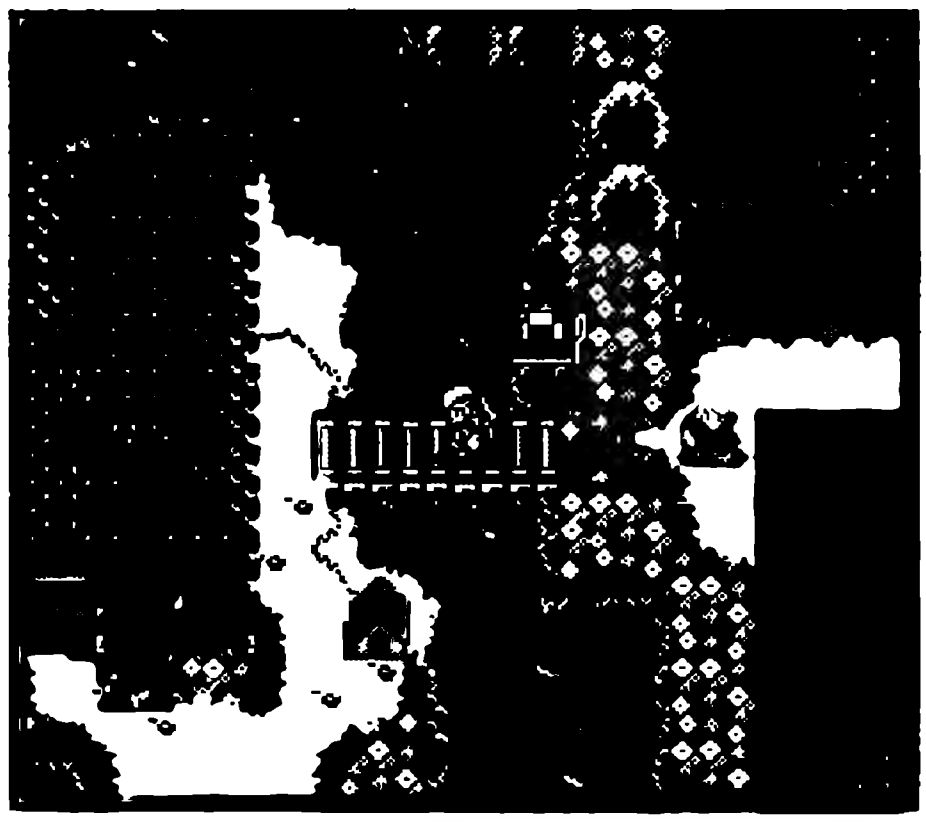
В королевском тронном зале **PROMPT**'а поговорите с **OTRANT**'ом. Он скажет, что сейчас вы должны идти в **RUNEFAUST** и встретиться там с **MAHATO**, который поможет вам.

Подготовившись к очередному бою, выходите из города. **RUNEFAUST** находится к югу от **PROMPT**'а и подступы к нему хорошо охраняются. Чтобы войти в **RUNEFAUST**, нужно уничтожить вооруженного до зубов скелета, стоящего в воротах.

Глава 8

RISE OF THE ANCIENTS CASTLE (Взлет Замка Древних)

Войдя в **RUNEFAUST**, исследуйте (search) дерево с цветком (оно одно) и обнаружите ниндзя **HANZOU**, который захочет сражаться с вами.



Поговорите с горожанами. Они расскажут, что легенды гласят: два города — **RUNEFAUST** и **GUARDIANA** — были специально построены для защиты замка древних народов.

Зайдите в замок, к **MAHATO**. Он пошлет вас в бой против короля **REMRADU**, который находится под полным контролем **DARKSOL**'а.

Из города выходите по левой дороге. У входа в замок вы встретитесь с **DARKSOL**'ом. Ему, как всегда, некогда воевать с вами, и он поручает это **REMRADU**. Тот тоже пока не собирается сражаться с вами, оставив вместо себя кучу всяких монстров, но после этого боя вы сразу же вступаете в следующий, уже с **REMRADU**.

Перед смертью **REMRADU** признает, что действовал по воле **DARKSOLa**, и призывает вас поспешить к замку древних народов, так как **DARKSOL** уже там.

У входа в замок слева откроется секретный проход, куда ведет лестница вниз. Выйдя из замка, встаньте на западной оконечности острова (там, где нет гор) и используйте (use) **HAOS BREAKER**. Из моря поднимется замок древних, попасть в который вы сможете через маленькое строение, стоящее неподалеку.

В первом сражении в замке вам нужно одержать победу над тремя колоссами, каждый из которых владеет сильными магиями. На пути к колоссам опасны химеры и голубые драконы. Это, пожалуй, самое трудное сражение в игре.

После боя замок сотрясается и появляется лестница, ведущая наверх. Вернитесь в **RUNEFAUST** и хорошо подготовьтесь к последним двум сражениям, так как они, по сути, являются одной продолжительной битвой. Если вы воспользуетесь магией **EGRESS** или основной персонаж будет убит, вы вернетесь в начало первого из этих двух боев. Поднимитесь по лестнице наверх. В огромном зале **DARKSOL** проводит ритуал полного пробуждения **DARK DRAGON**'а от многовековой спячки. Вам нужно успеть уничтожить **DARKSOL**'а, чтобы **DARK DRAGON** не смог ожить. Для сильной команды этот бой не представляет особой трудности, но нужно беречь бойцов для следующего сражения, ведь у вас не будет возможности оживить убитых.

Перед смертью **DARKSOL** все же успевает сделать то, к чему долго стремился, и оживший **DARK DRAGON** предстает перед вами во всей своей красе. У дракона три головы, самая сильная — в центре. На освещенных квадратах справа и слева будут

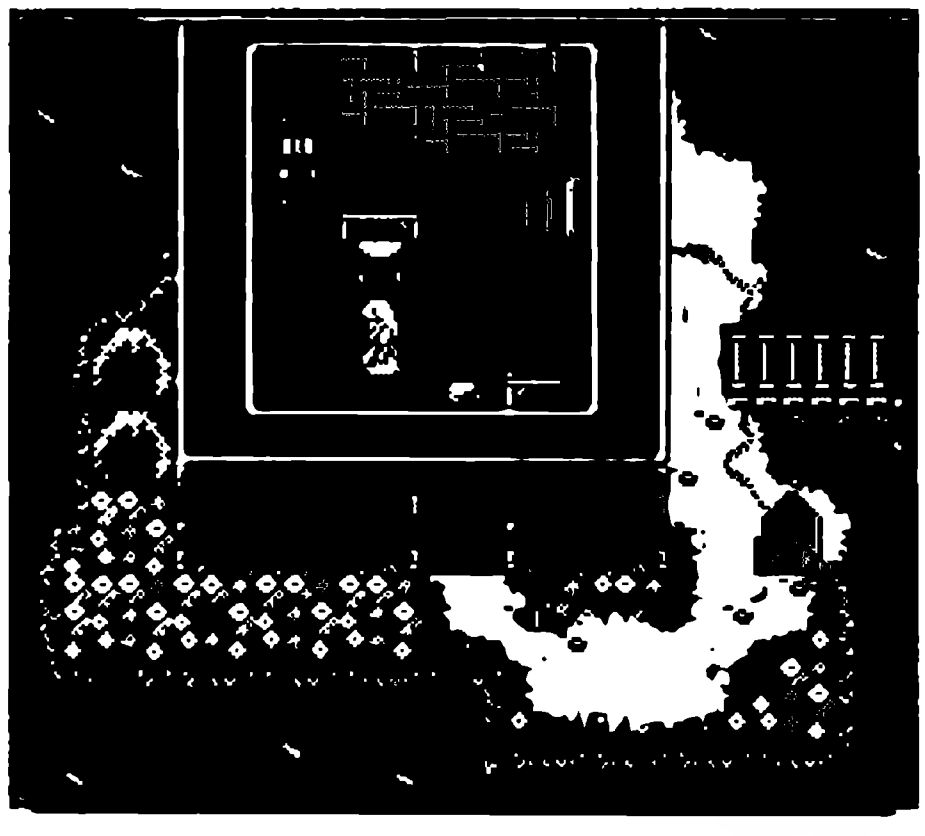
периодически появляться вооруженные скелеты, если вы не сможете блокировать эти участки, поставив на них кого-либо из своих бойцов.

Если у вас осталась в живых большая часть команды, то справиться с драконом вы сможете довольно легко. С головами разделывайтесь по очереди, так проще.

Но вот все три головы уничтожены и, казалось бы, вас ждет «happy end» — счастливый конец. Но не тут-то было: побежденный **DARK DRAGON** призывает на помощь силы тьмы и вновь оживает.

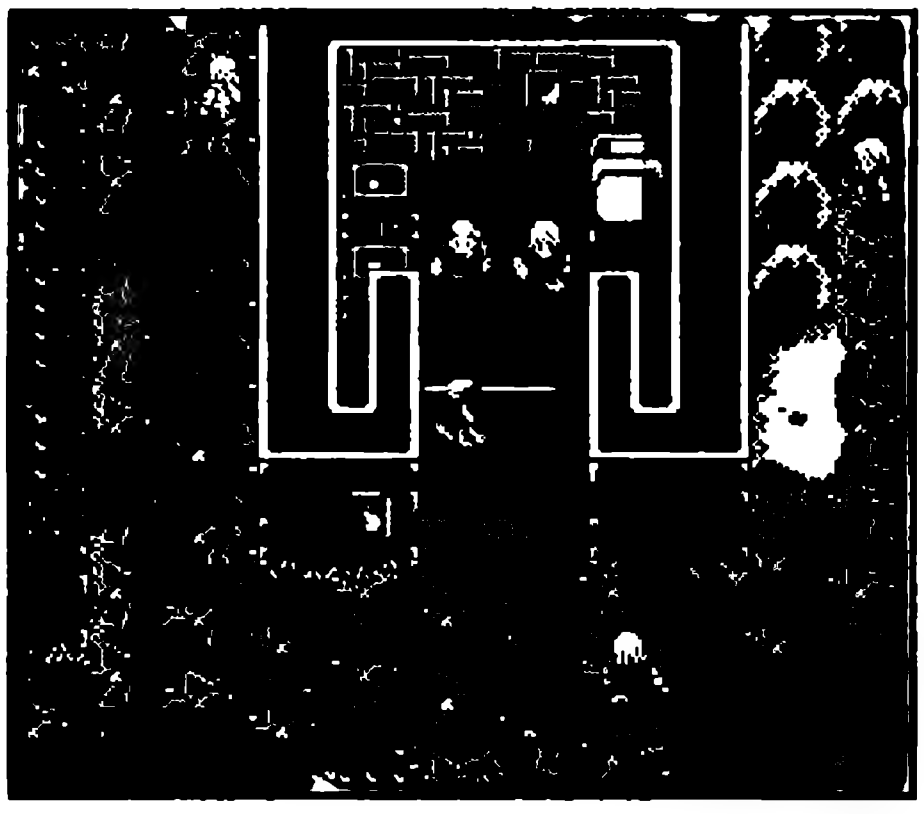
NOVA в отчаянии: уже испробованы все средства, осталось только одно — пригвоздить дракона **CHAOS BREAKER**'ом, что **MAX** делает, но сам после этого не может сдвинуться с места, навечно слившись со своим мечом. Начинается сильнейшее землетрясение, и **MAX** спасает своих друзей, используя в последний раз магию **EGRESS**, чтобы перенести их подальше от замка, к **RUNEFAUST**'у.

Бойцы **SHINING FORCE** с горечью наблюдают, как замок древних народов вновь исчезает в пучине вод, унося с собой их друга, который ценой своей жизни спас все королевства земли **RUNE**. Теперь **DARK DRAGON** навеки останется под водой, пронзенный **CHAOS BREAKER**'ом.



Таков официальный конец этой истории, но, как говорит Симона, с которой вы встречались каждый раз, начиная игру, каждый волен придумать свое окончание.

После титров вы можете увидеть маленький сюжет о том, как в одном из селений откуда-то появился человек, который шел долго и издалека. Он просит разрешения поселиться и работать здесь. На вопрос о том, как его зовут, человек оборачивается, и вы видите... **MAX**'а. Вот одна из других концовок игры. Может, это легенда, а может и нет...



SHINING FORCE - II

СИЯЮЩАЯ СИЛА II

Sega ● Количество игроков 1 ● Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

«SHINING FORCE – 2» — это очень объемная, захватывающая ролевая игра с прекрасной графикой, удачным музыкальным сопровождением и интригующим сюжетом. По сравнению с первой частью «SHINING FORCE» игра стала намного динамичнее, интереснее и длиннее.

Предыстория

Трое грабителей ночью забрались в древнюю башню ANCIENT TOWER королевского замка в городе GRANSEAL в надежде найти сокровища. Обнаружив скрытый проход в святилище, они крадут два драгоценных камня с двери. Неожиданно башня начинает трястись, как при землетрясении, и грабители в испуге удирают.

А в это время в замке король и министр недоумевают, что же происходит. Непонятный шум и странные вспышки озадачивают их, и король посылает одного из солдат в башню, узнать, в чем дело. Вернувшись, солдат говорит о том, что опечатанная дверь открыта. Король уверяет, что этого не может быть, и тогда сам министр направляется в башню.

В замке гаснут все свечи, и король остается один в темноте. Неожиданно в тронном зале появляется что-то непонятное. Король зовет на помощь, но это неизвестное существо использует против короля какую-то магию, и тот падает.

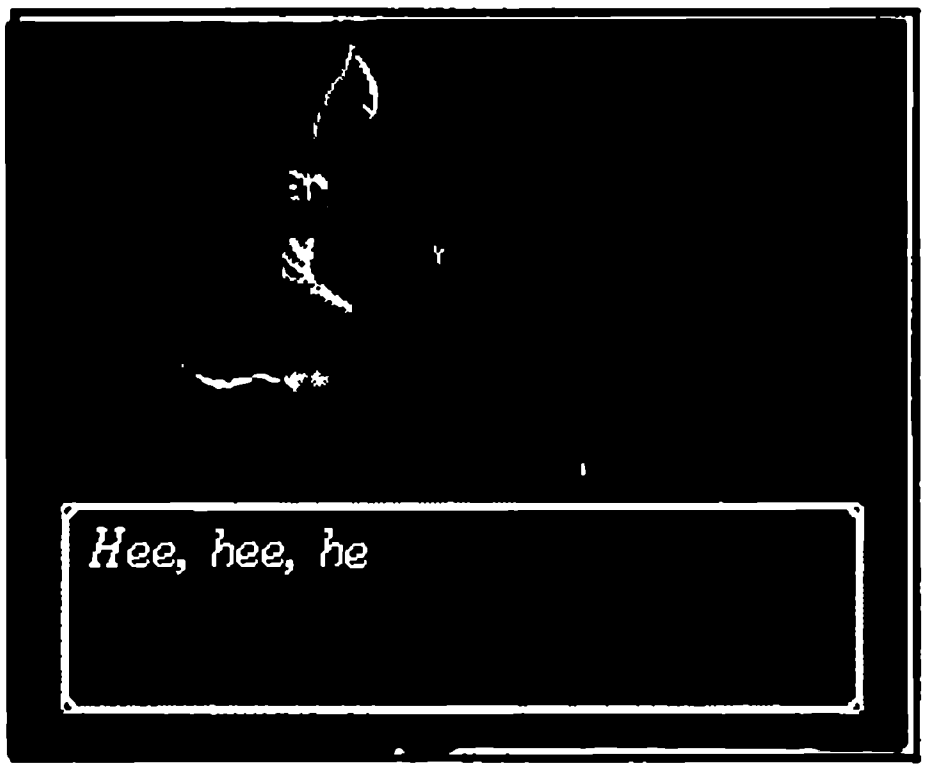
Такова краткая предыстория игры.

Как и в первой части «**SHINING FORCE**», основу игры составляют сражения. Здесь основной персонаж повыносливее, но все равно нужно постоянно следить за тем, чтобы он остался в живых на протяжении всего боя. Рядом с ним, по возможности, должен быть целитель, и у каждого бойца должны быть лекарственные средства. В случае гибели главного персонажа вы теряете половину заработанных денег и начинаете сражение сначала.

У каждого игрока своя стратегия и тактика при ведении боя, который может длиться очень долго. Нет возможности давать конкретные указания по ведению того или иного сражения, так как все зависит от состава вашей команды, степени развития бойцов, от того, как компьютер распорядится передвижением и очередностью передвижения ваших бойцов и сил противника. В каждом сражении вас могут подстерегать неожиданности в виде двойной атаки со стороны противника, сверхмощных ударов и защиты неприятеля от вашей атаки. Это все происходит по воле компьютера, и вы здесь сделать ничего не можете. Правда, ваши бойцы тоже иногда могут и ударять два раза подряд, и защищаться от удара.

Новые противники в каждом сражении вводятся постепенно, как правило, не больше двух-трех за один раз, поэтому, освоив тактику боев, вы сможете лихо расправляться с любыми монстрами. В критической ситуации лучше воспользоваться магией **EGRESS**, имеющейся у основного персонажа, а также **ANGEL WING**. Тогда вы окажетесь в церкви ближайшего города.

Управление



В игре предусмотрена система сохранения (save) игры на двух файлах.

Start — начать новую игру.

Если записан один файл, то вы можете:

Start — начать новую игру

Cont — продолжить ранее записанную

Del — стереть записанный файл

Copy — скопировать записанный файл.

Между сражениями вы посещаете различные места (города, деревни, храмы, монастыри и т.д.), где получаете необходимую информацию и находите нужные предметы. Часто бывает так, что, не поговорив с нужным персонажем или не взяв какой-либо предмет, вы не можете в игре продвинуться дальше.

Если вы нажмете **A** или **C** в перерывах между сражениями, то появятся иконки:

MEMBER — нажав один раз **C**, вы увидите информацию о всех бойцах вашей команды (**HP** — линия жизни, **MP** — линия магии, **AT** — атака, **DF** — защита, **AG** — быстрота, **MV** — подвижность.)

Нажав еще раз **C**, вы получите подробную информацию о каждом бойце (оружие, предметы, магия, количество уничтоженных врагов — defeat, число смертей бойца — kills). Внизу слева — количество денег (gold).

В отличие от первой части «**SHINING FORCE**», в этой игре информацию о бойцах команды можно получить в любой момент, что очень удобно.

ITEM — предметы. Эту иконку можно развернуть (C):

USE — использовать какой-либо предмет

EQUIP — вооружить персонажа имеющимся оружием

GIVE — передать какой-либо предмет от одного персонажа к другому

DROP — избавиться от ненужного предмета.

MAGIC — магия. Магией **EGRESS**, имеющейся у основного персонажа, можно воспользоваться и в «мирных условиях», находясь вне города. Тогда вы тотчас же переноситесь к месту последней записи.

SEARCH — исследовать любое место и пространство.

Чтобы исследовать сундук, вазу, книжную полку и т.д., используется два раза **C**. В этой игре найденный предмет передается автоматически любому бойцу, у которого есть свободные окошечки. Каждый персонаж может иметь не более четырех предметов

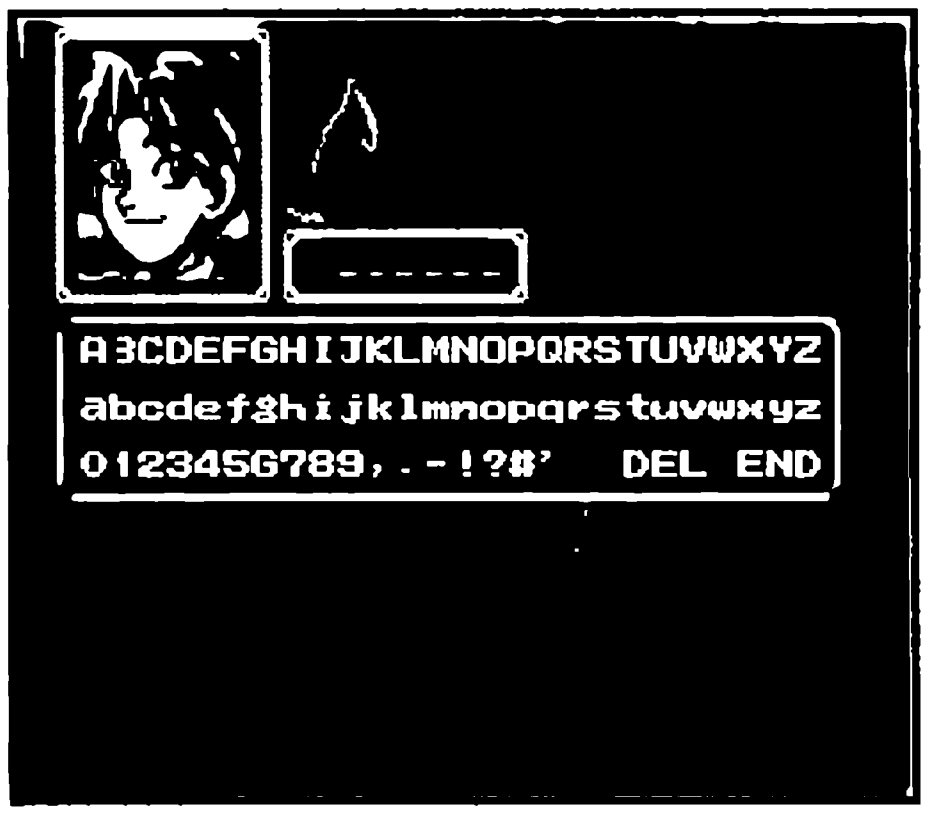
Чтобы поговорить с кем-либо, используется кнопка **C**.

Практически в каждом городе имеются магазины, где можно купить оружие (**WEAPON**) и предметы, необходимые для лечения и спасения (**ITEMS**).

Нажав **C**, вы увидите четыре иконки:
buy — покупать
sell — продать
deals — товары «из-под» полы (появляется позже и довольно редко)
repair — ремонт.

В игре появилось очень удобное новшество: покупая вооружение, вы сразу увидите, для какого бойца подходит то или иное оружие. Рядом с именем появляются числа со стрелками (например, 17 и 20, т.е. данное оружие увеличивает силу атаки на 3 единицы). Числа рядом показывают, увеличится ли защита данного персонажа. Так что вы всегда будете знать, стоит ли покупать данный предмет. То же самое происходит, когда вы передаете оружие или кольца от одного персонажа другому. При покупке оружия, ответив «да» на вопрос торговца, вы автоматически вооружаетесь.

В магазине вы также можете отремонтировать любой предмет, которым во время сражения пользовались неоднократно, и он имеет некоторые повреждения (как только предмет дает трещину или начинает дымиться, появляется предупреждение на экране для сообщений, где дается информация после каждой атаки). Если не хотите потерять нужную вам вещь, больше не используйте ее, а дождитесь, когда можно будет отремонтировать.



В магазинах вы можете купить некоторые лечебные средства:

Medical Herb — лечебная трава. Восстанавливает 10 единиц жизненной энергии.

Healing Seed — лечебное зерно. Восстанавливает 20 единиц жизненной энергии.

Healing Drop — лечебный леденец. Восстанавливает 30 единиц жизненной энергии.

Antidote — противоядие. Изгоняет яд из тела персонажа, отравленного во время атаки.

Angel Wing — Крыло Ангела. Позволяет в критических ситуациях покинуть поле боя и оказаться в церкви ближайшего города.

Fairy Powder — огненный порошок (к сожалению, не удалось выяснить его назначение).

Большинство же предметов вы будете находить в течение игры в различных местах (см. **Особые и спрятанные предметы**).

Для сохранения игры вы должны в каждом городе найти церковь и священника. Если где-либо нет церкви, то священник есть всегда. После разговора с ним появляются иконки:

Save — сохранить игру
Raise — восстановить убитого персонажа
Cure — вылечить персонажа, если он отравлен, парализован или проклят
Promote — повысить уровень (L) какого-либо персонажа. Необходимо набрать 20 уровней, и ваш боец может быть переведен в более высокую категорию. В отличие от

первой части «**Shining Force**», здесь при переводе персонаж не ухудшает своих показателей, поэтому повышайте бойцов при первой же возможности. В новом качестве они могут использовать более мошное и совершенное оружие и быстрее совершенствуют свое боевое мастерство.

Во время битвы вы управляете своим персонажем с помощью **D-pad** и кнопок **A** или **C**. Нажав **A** или **C**, вы увидите следующие иконки (используются также **A** или **C**):

1. **attack** — атаковать противника
2. **item** — развернув эту иконку, вы можете:
   use — использовать какой-либо предмет
   equip — перевооружиться, если это необходимо
   give — передать какой-либо предмет ближайшему соседу
   drop — избавиться от какого-либо предмета
   magic — магия, которую вы можете использовать в бою
   stay — оставаться на месте, не предпринимая атаки.

Нажав кнопку **B**, когда очередь двигаться доходит до любого вашего бойца, вы можете навести белый квадратик на любого члена вашей команды или противника. Нажатием кнопки **A** можно получить информацию о мощи, вооружении, магии персонажа.

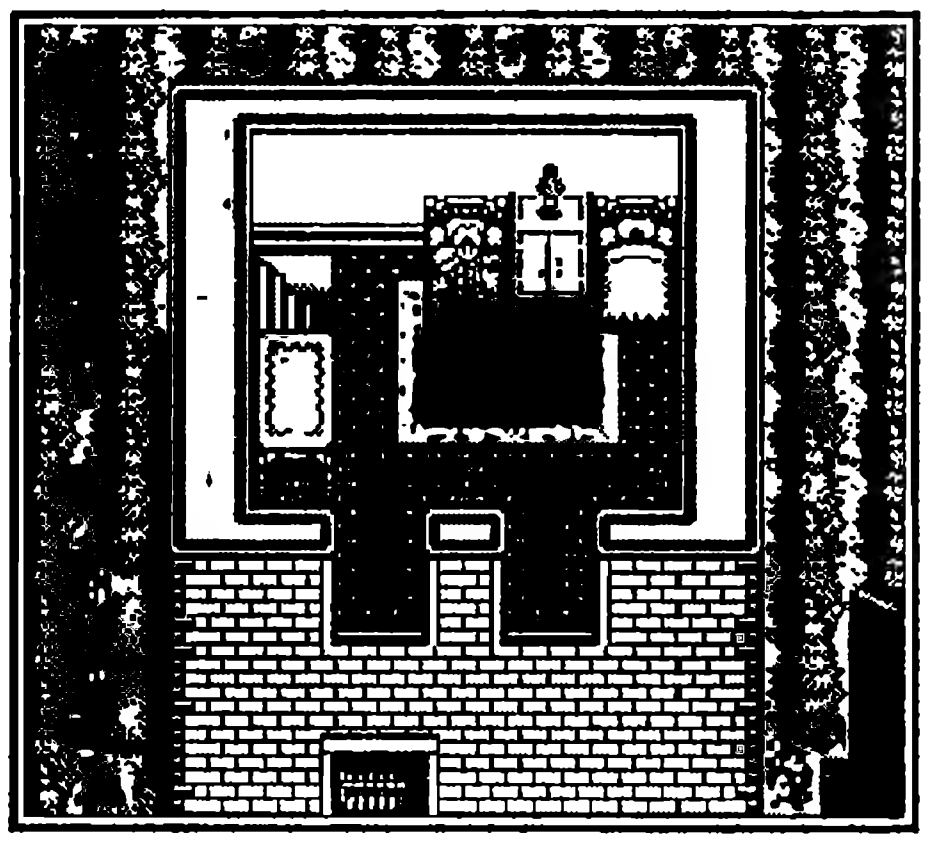
Если вы поместите этот квадратик на пустое место и нажмете **A** или **C**, появятся другие иконки (также используются **A** или **C**):

member — вы получите информацию о каждом бойце вашей команды

speed — можно менять скорость прохождения информации внизу экрана после каждой атаки или убрать часть информации

map — появляется карта сражения, где красными точками отмечены силы противника, а зелеными — ваши

quit — ответив «да», вы можете покинуть игру, а включив приставку в следующий раз, вы начнете игру именно с этого самого места.



Магии

EGRESS — магия ухода. Используется для перенесения с поля боя в церковь ближайшего города.

BOLT, RAIJIN — магии молнии. Действуют на всех врагов.

BLAST — магия взрывной волны. Действует на всех врагов.

HEAL — магия исцеления. Восстанавливает жизненную энергию одного вашего бойца.

AURA — магия ауры. Тоже магия исцеления, действующая сразу на нескольких бойцов.

DETOX — магия противоядия. Излечивает вашего бойца от яда, которым его могут отравить во время атаки.

BOOST — магия помощи. Увеличивает на время защиту и быстроту вашего персонажа.

BLAZE, KATON — магия огня. Действует на всех врагов.
FREEZE — магия замораживания. Действует на всех врагов.
SLEEP — магия сна. Усыпляет ваших противников, но действует не на всех.
ATTACK — магия атаки. Увеличивает на время атаку вашего персонажа.
DESOUL — магия бездушия. Уничтожает противника полностью, но действует редко.
DISPEL — магия рассеивания. На некоторое время лишает противника возможности использовать магию. Действует не на всех.
MUDDLE — магия путаницы. Пораженный ею враг может действовать непредсказуемо, например, бить своих же. Действует не на всех.

Высшие боевые магии

DAO — джинн, вызывающий камнепад
APOLLO — Аполлон, вызывающий огонь
NEPTUN — Нептун, вызывающий с помощью трезубца смертельный дождь
ATLAS — стальные кулаки.
Четыре высшие боевые магии лучше направлять на одного неприятеля, так как их сила делится на количество врагов, и применение этих видов магий для нескольких противников может быть неэффективно.

Особые и спрятанные предметы

Quick Chicken — используется один раз. Увеличивает быстроту вашего персонажа.
Chirrup Sandals — (деревянные сандалии), практически, бесполезный предмет, дающий только звуковой эффект (боец, обутый в эти сандалии, во время боя при передвижении издает цокающий звук).
Power Water — используется один раз. Увеличивает атаку вашего персонажа.
Mithril — специальный редкий металл для изготовления мощного оружия.
Cheerful Bread — используется один раз. Увеличивает линию жизни вашего персонажа.
Warrior Pride — специальный предмет, применяющийся при переводе воина в высшую категорию.
Power Ring — боец, вооруженный этим кольцом имеет более мощную атаку. В бою может использоваться (use) для других персонажей, на время увеличивая их атаку. После нескольких использований нуждается в ремонте.
Silver Tank — специальный предмет, применяющийся при повышении лучника.
Protect Milk — используется один раз. Увеличивает защиту вашего персонажа.
Quick Ring — увеличивает быстроту персонажа, вооруженного им.
Bright Honey — используется один раз. Увеличивает линию магии вашего персонажа.
Running Pimento — используется один раз. Увеличивает мобильность вашего персонажа.
Brave Apple — используется один раз. Увеличивает сразу несколько показателей вашего персонажа (жизненную энергию, атаку, защиту, быстроту).

Healing Rain — используется один раз во время сражения — восстанавливает линии жизни всех ваших бойцов.

Black Ring — (черное кольцо) — проклято. Увеличивает атаку у магов, вооруженных им. В бою может использоваться (use) как магия **BLAZE**. После нескольких использований нуждается в ремонте.

Vigor Ball — специальный предмет, применяющийся при повышении целительницы.

Blizzard — одноразовое оружие.

White Ring — (белое кольцо) — увеличивает защиту бойца, вооруженного им. Используется как магия **AURA**. Подходит для основного персонажа и целителей.

Dry Stone — предмет, необходимый для наведения моста в деревню гномов.

Healing Water — используется один раз во время сражения. Восстанавливает полностью жизненные силы вашего персонажа.

Secret Book — секретная книга, использующаяся при повышении мага.

Evil Ring — (кольцо дьявола) — проклято. Увеличивает атаку у персонажа, вооруженного им. При использовании (use) действует как магия **BOLT**. После нескольких использований нуждается в ремонте.

Wooden Panel — деревянная дощечка, необходимая для получения **МЕЧА АХИЛЛЕСА**.

Cotton Ballon — ватный шарик, необходимый для того, чтобы в доме **CREED'a** попасть в напольный мир.

Cannon — пушка, использующаяся для разблокировки заваленного камнями входа в одну из пещер.

Dynamite — динамит, необходимый для пушки.

Fairy Tear — используется один раз во время сражения для пополнения линии магии.

Pegasus Wing — используется при переводе рыцаря в высшую категорию.

Sky Orb — предмет, с помощью которого вы запускаете воздушный корабль.

Holy Thunder — используется как одноразовое оружие

Некоторые виды оружия, встречающиеся в игре, можно использовать (use) во время сражения и как магию.

Indra Staff, Supply Staff, Misty Knuckles — отнимает несколько единиц магии у противника

Freeze Staff — магия **FREEZE**

Heat Axe — магия **BLAZE**

Dark Sword — магия **DESOUL**

Wish Staff — магия **ATTACK**

Mage Staff — магия **BLAZE**

Оружие, как и кольца, при использовании может ломаться. Не забывайте своевременно ремонтировать его!

Часть оружия и колец — прокляты. При вооружении ими проклятие переходит и на персонажа. Снять проклятие можно в церкви (cure). Персонаж, вооруженный такими предметами, может вести себя непредсказуемо (например, отказаться от атаки), но атака его увеличивается существенно.

Персонажи

1. **BOWIE** — главный персонаж (вы можете назвать его и по-другому). Очень сильный боец. Владеет магией **EGREES** и **BOLT**.

2. **SARAH** — целительница. Можно использовать ее до тех пор, пока не появятся более сильные целители.

3. **CHESTER** — рыцарь. Прекрасно владеет копьем. Если вам удастся хорошо развить его, можно подождать с его повышением до города **PACALON** и «повысить» **CHESTER**'а там, используя **PEGASUS WING**. Тогда вы можете получить неплохого летающего рыцаря.

4. **JAHA** — воин. Очень сильный боец. Постарайтесь развить его до 20 уровня, и после перевода в высшую категорию, получив **WARRIOR PRIDE**, он станет еще сильнее, одинаково хорошо владея и секирой, и мечом.

5. **KAZIN** — маг. До перевода в высшую категорию владеет магиями **BLAZE, DISPEL, MUDDLE** и **DESOUL**. Если вы будете переводить **KAZIN**'а, имея **SECRET BOOK**, то у него появятся высшие боевые магии.

6. **SLADE** — крыса. На первых порах он довольно слабый боец, но обязательно развивайте его и после повышения, если вы будете развивать его дальше, **SLADE** станет одним из сильнейших ваших бойцов, использующим меч и владеющим мощными магиями **RAIJIN** и **KATON**.

7. **KIWI** — черепаха, имеет сильную защиту. Медленно набирает уровни, но если вам удастся повысить ее, то вы получите после повышения очень сильную «черепаху-ниндзя».

8. **PETER** — легендарная птица-феникс. В случае гибели сама восстанавливается. Обязательно развивайте **PETER**'а — это, пожалуй, лучший боец в вашей команде с очень широким полем передвижения.

9. **MAY** — лучница. Очень сильный боец. Атакует через поле и по диагонали, а после повышения — буквой «Г» (как и все лучники).

10. **GERHALT** — человековолк. Несмотря на то, что безоружен, атака у него очень сильная.

11. **LUKE** — человекоптица, владеет мечом. Хорош как летающий боец, но потом его лучше заменить.

12. **RICK** — метательница копья. Неплохой боец, но все зависит от того, как она будет развиваться.

13. **ELRIC** — стрелок из лука. Если у вас будет **Silver Tank**, то после перевода **ELRIC** будет сражаться в специальной машине. Стоит развивать его.

14. **TYRIN** — маг. Владеет магиями **BLAZE, FREEZE, SLEEP** и **BOLT** (если вы используете **SECRET BOOK** для повышения **KAZN**'а) или высшими боевыми магиями,

если эта книга будет у вас в наличии во время повышения **TYRIN**'а. Все зависит от того, когда вы возьмете его в свою команду.

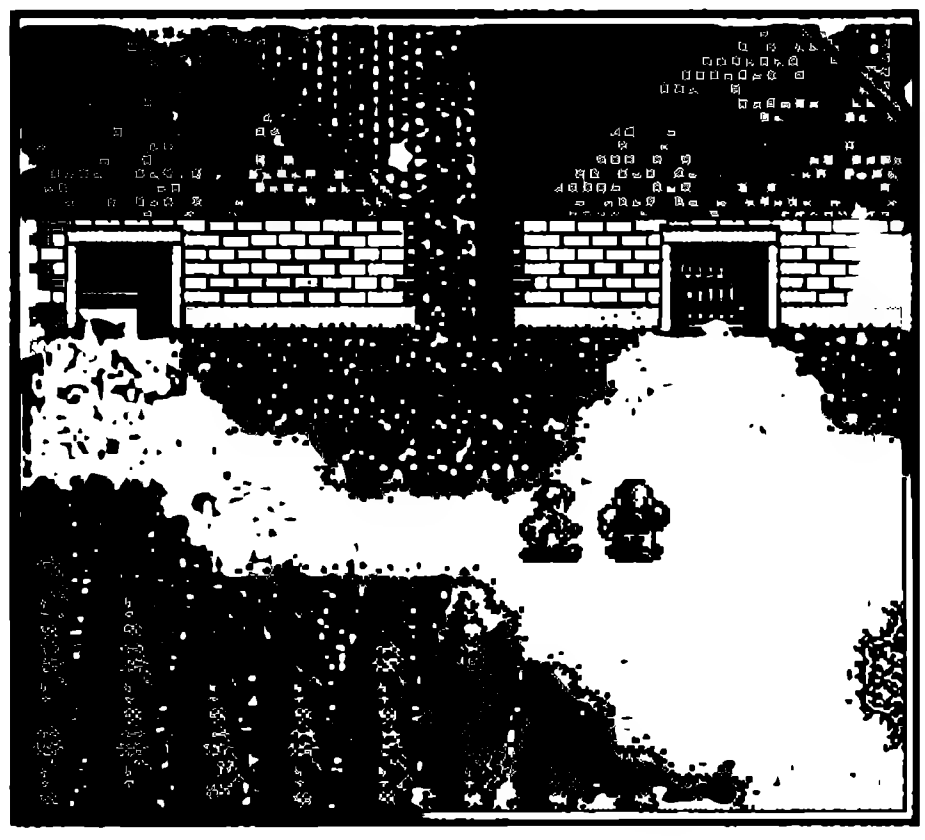
15. **JANET** — лучница. Сильный боец.

16. **ROHDE** — стрелок. Сражается в такой же машине, как и **ELRIC**. Очень неплохой боец, если удается развить его.

17. **HIGGINS** — рыцарь. Неплохой боец.

18. **TAYA** — колдунья. Владеет высшими боевыми магиями, как **KAZIN** или **TYRIN**.

19. **SKREECH** — птица, владеющая мечом. Может пригодиться в некоторых сражениях.



20. **FRAYJA** — викарий, целитель. Очень ценный боец. Владеет магиями **HEAL, AURA, DETOX** и **ATTACK**.

21. **JARO** — крылатый рыцарь, один из солдат армии дьявола. Сильный боец, но управляете им не вы, а компьютер.

22. **GYAN** — воин. Очень сильный боец с хорошей атакой и защитой.

23. **KARNA** — целительница. Все зависит от того, когда она придет к вам. Если вы не выберете ее первый раз в доме **CREED**'а, то пользы от нее будет немного.

24. **RANDOLF** — воин. Может быть полезен, если вы выберете его в первый раз в доме **CREED**'а.

25. **ERIC** — рыцарь. Тоже будет полезен, если рано станет членом вашей команды.

26. **ZYNK** — робот. У него сильные атака и защита, но небольшая мобильность.

27. **SHEELA** — монахиня. Очень сильный и полезный боец. У нее сильная атака, и к тому же она владеет магиями **HEAL, DISPEL, BLAST** и **BOOST**.

28. **CLAUDE** — каменный великан. Имеет сильную атаку и защиту, но небольшую мобильность.

29. **CHAZ** — очень сильный маг. Владеет магиями **BLAZE, FREEZE, BOLT** и **DISPEL**. Жаль только, что присоединится он к в вашей команде к концу игры.

30. **LEMON** — воин экстракласса, с сильной атакой и защитой. Может очень пригодиться даже с учетом того, что появляется он в вашей команде в конце игры.

Прохождение

Вы просыпаетесь утром в своем доме, в городе **GRANSEAL**. Ваша мать провожает вас в школу, где уже собрались старейший маг sir **ASTRAL, SARAH** и **CHESTER**. **SARAH** говорит, что **ASTRAL** внизу, но сегодня он какой-то странный. Спустившись вниз, поговорите с **ASTRAL**'ем. Он спрашивает вас, что вы думаете о ночной буре и, узнав, что вы ничего не слышали, считает, что это, возможно, плод его воображения. Возьмите в вазе в углу лекарственную траву (**MEDICAL HERB**), поднимайтесь наверх и займите место рядом с **CHESTER**'ом. Появляется **ASTRAL** и начинает урок, который прерывает прибежавший из замка солдат. **ASTRAL** должен срочно прибыть в замок, так как с королем что-то случилось.

Он уходит и просит вас ждать его в школе, но, как непослушные и любопытные дети, вы тут же направляетесь к замку. Обманув стражу (якобы сам **ASTRAL** ждет вас внутри), вы заходите в замок. При входе исследуйте комнату в левом верхнем углу экрана. Там вы найдете три сундука: с **MEDICAL HERB**, **ANTIDOTE** и **ANGEL WING**.

В самом замке поднимитесь в королевскую спальню. Король на кровати, без сознания, Sir **ASTRAL** не может понять, что с ним случилось.

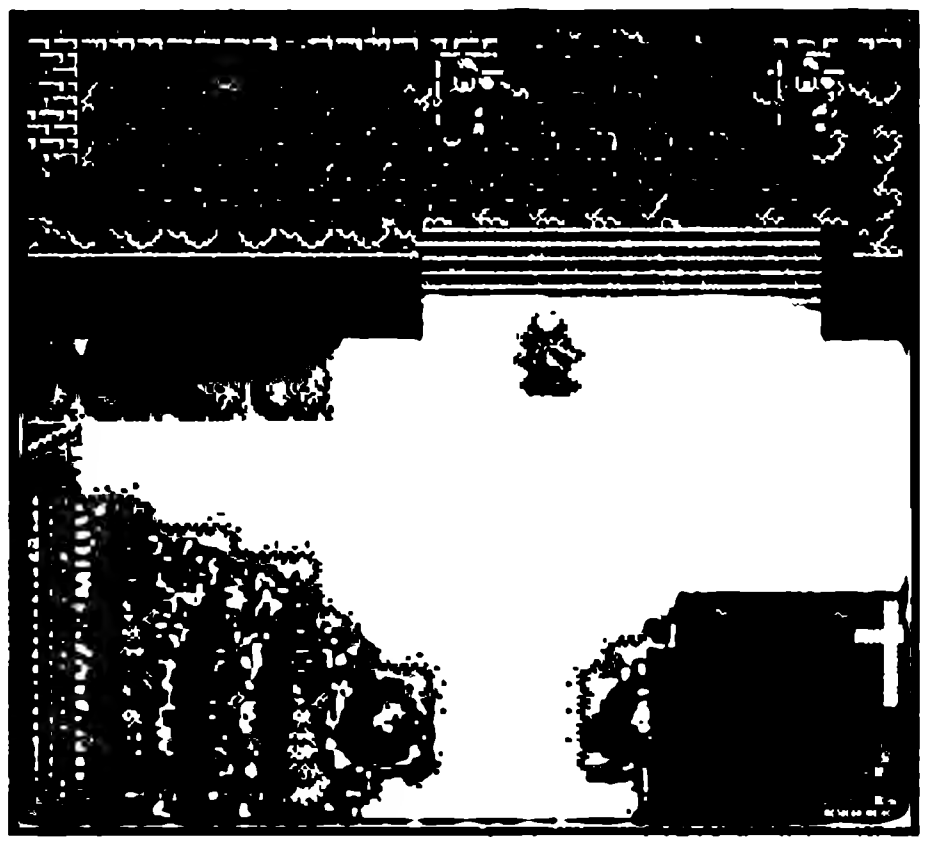
Неожиданно **ASTRAL** замечает вас, своих учеников, явившихся в замок без разрешения. Он явно недоволен вашим непослушанием, но тут ему в голову приходит одна догадка: не связана ли болезнь короля с открытой дверью в башню? Он просит вас следовать за ним, чтобы исследовать эту башню. Спустившись вниз, скажите **ASTRAL'ю**, что вы готовы («yes») идти с ним. На этом заканчивается ваша беззаботная жизнь, и вы оказываетесь вовлечены в такую историю, о которой даже и помышлять не могли! Теперь вы — лидер отряда воинов под названием **SHINING FORCE**, правда, об этом вы еще не догадываетесь.

Внутри башни вас уже ждет **ASTRAL**. Неожиданно над красной колдовской звездой, высеченной в каменной полу, материализуется злой **GIZMO**, дьявол, вселяющийся в людей. **ASTRAL** пытается остановить его, справедливо полагая, что тот явился, чтобы вселиться в короля, но дьявол неожиданно размножается, произведя еще шестерых таких же чудовищ.

Начинается ваша первая битва. Ваши враги не очень сильны, но и вы пока что тоже.

Даже в случае вашей победы **GIZMO** ускользнет и направится в замок.

Возвращайтесь обратно и через королевскую спальню пройдите в комнату наверху. Дьявол все-таки успел вселиться в короля, отчего тот стал буйным. **ASTRAL** использует мощную магию, и огненный шар поражает короля в грудь. Дьявол покидает тело, и король приходит в себя. **ASTRAL** просит дать ему солдат, чтобы уничтожить **GIZMO**, пока тот не нашел себе другую жертву, но король не понимает, о чем идет речь.



Все эти испытания слишком тяжелы для престарелого **ASTRAL'я**, и он без сил падает на пол.

Позже, ненадолго придя в себя, маг успевает сообщить королю, что обнаружил в башне за открытой дверью злое предзнаменование. Необходимо изучать историю острова **GRANS ISLANDS**. В этом может помочь историк по имени **HAWAL**, живущий к северо-западу от деревни **IEEL**. **ASTRAL** просит короля срочно послать солдат за историком, но слишком поздно: все солдаты по приказу министра ушли на поиски дьявола **GIZMO**.

Король решает послать в **IEEL** вас, чтобы вы разыскали **HAWAL'а** и срочно доставили его в замок.

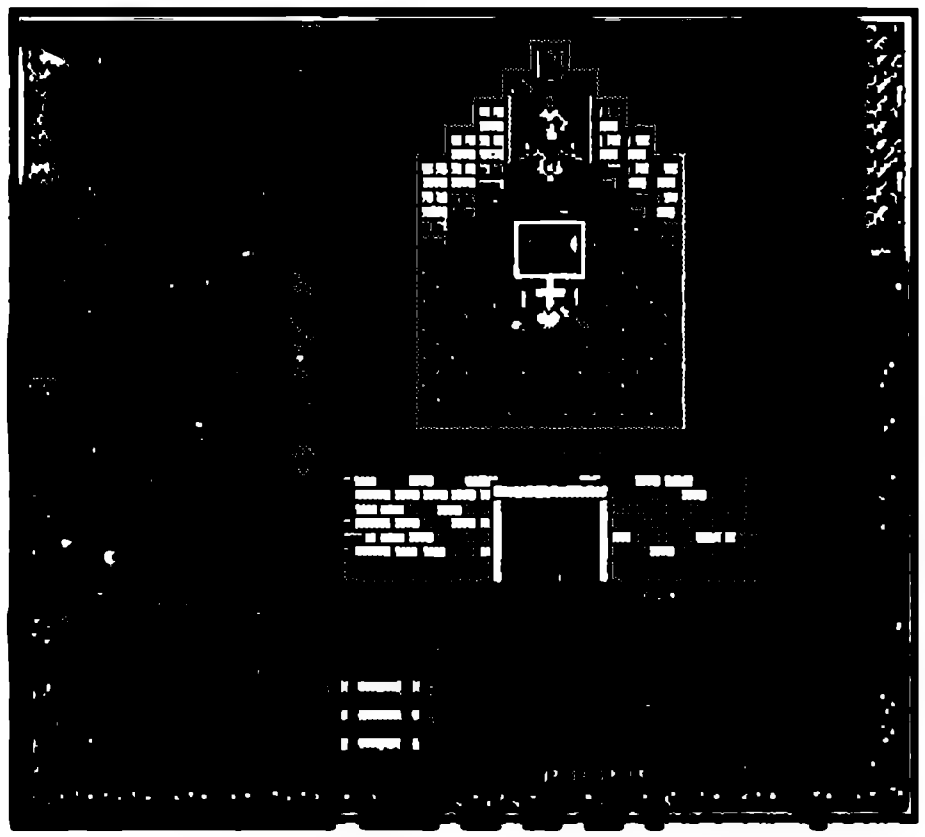
Отвечайте «да» и отправляйтесь в путь.

На улицах города **GRANSEAL** полно людей, которые обсуждают непонятную болезнь короля, а гадалка с магическим шаром предсказывает скорую войну и видит город в руинах.

Наведайтесь в порт и на корабле в трюме в одной из ваз возьмите **MEDICAL HERB**, а на палубе на носу — **QUICK CHICKEN**.

Купите в открывшемся в городе магазине более мощное оружие для некоторых бойцов (ненужное лучше сразу продавать).

При выходе из города к вашей команде присоединится **JAHA** — воин с боевым топором.



После сражения, которое вас ожидает сразу же за воротами, направляйтесь к северо-западу, в деревню **IEEL**. Там вы встретитесь с учеником **HAWAL'a** — магом **KAZIN**'ом, который берется проводить вас к дому историка.

В одном из домов возьмите в вазе **HEALING SEED** и покиньте деревню через северный вход. Выиграв битву, идите на север к дому **HAWAL**'а. Зайдя туда, вы увидите, что вас опередили солдаты **GALAM'a**. При вашем появлении они убегают, но для старого **HAWAL**'а это слишком сильное потрясение, и он при смерти. Умирая, **HAWAL** сообщает, что солдаты требовали у него документы о **GROUND SEAL**. Узнав, что дверь в древнюю башню открыта, **HAWAL** говорит, что случилось непоправимое: башня была **СВЯЩЕННОЙ ПЕЧАТЬЮ**, которая удерживала взаперти ужасного дьявола с помощью тех самых двух камней, которые были украдены... Историк умоляет **KAZIN'a** найти эти камни.

После смерти **HAWAL'a KAZIN** присоединяется к вам и уговаривает пойти к древней башне.

В доме историка в сундуках вы найдете **ANTIDOTE** и **HEALING DROP**.

Выйдя из дома, вы столкнетесь с солдатами **GALAM**'а под предводительством **CAPTAIN LEMON**. Независимо от того победите вы или нет, вы все равно окажетесь в тюрьме замка **GALAM**.

В тюрьме речь идет все о той же разрушенной священной печати и о двух украденных камнях. Вор **SLADE**, находящийся здесь же, пытается загладить свою вину (именно он украл камни, которые потом у него отняли солдаты **GALAM**'а) и отпирает отмычкой двери камер. Он признается, что по его вине разгорелся весь сыр-бор и просит взять его с собой, чтобы помочь вам.

Через главную дверь вам не выйти, и **SLADE**, хорошо знающий замок, открывает секретный ход в кухню. Спустившись в лаз, исследуйте стену за собой, в ней вы обнаружите **MITHRIL**.

Поднимайтесь наверх и послушайте, как в тронном зале король и **LEMON** планируют нападение на **GRANSEAL**. **LEMON** сомневается в целесообразности этой войны,

но безоговорочно доверяет своему королю. По приказу последнего ворота GALAM'а открываются, мост опускается, и войско уходит. Война началась!

Вы тоже решаете срочно идти в **GRANSEAL**, но, спустившись по широкой лестнице, вступаете в бой с воинами во главе с рыцарем, у которого один из украденных камней. После боя **SLADE** забирает у тяжело раненого рыцаря **THE JEWEL OF LIGHT** и отдает вам; камень прилипает к вашей шее. Перед смертью рыцарь сообщает, что второй камень — у короля **GALAM'a. SLADE** решает пойти с вами и присоединяется к остальным бойцам. Поговорив с обитателями замка, вы убедитесь, что король не в своем уме.

Прежде, чем окончательно покинуть **GALAM**, загляните в магазин и купите нужное оружие и лекарственные средства. «Сохраниться» можно у священника в замке.

При выходе из города солдаты признают в вас недавних узников тюрьмы, и начинается очередное сражение.

Вернувшись в **GRANSEAL**, вы узнаете, что город подвергся нападению со стороны **GALAM'а**. Почти все воины **GRANSEAL'а** мертвы.

Зайдите в маленький домик справа от зверинца, и там вы найдете маленькую зеленую черепаху по имени **KIWI**, которая присоединится к вам.

От жителей города вы узнаете, что солдаты **GALAM'а** вошли в замок. Король **GALAM** направился в древнюю башню. **ASTRAL** тоже порывается пойти туда, но его не пускает **CAPTAIN LEMON. ASTRAL** подтверждает, что король **GALAM** одержим дьяволом.

Слышится крик о помощи принцессы **ELIS. ASTRAL** все же уговаривает **LEMON'а** пойти в древнюю башню. Вы тоже идете туда, захватив с собой короля **GRANSEAL'а** и министра.

У входа в башню вы находите **LEMON'а** при смерти. Он умоляет спасти принцессу и признает, что **ASTRAL** был прав: это не его король, а сам дьявол.

Спустившись вниз, вы увидите схватку между королем **GALAM'ом** и **ASTRAL'ем. ASTRAL** падает, успев парализовать **GALAM' а** и крикнуть принцессе, чтобы та убегала. Но путь преграждают возникшие словно из-под земли солдаты **GALAM'а**, с которыми вы вступаете в бой.

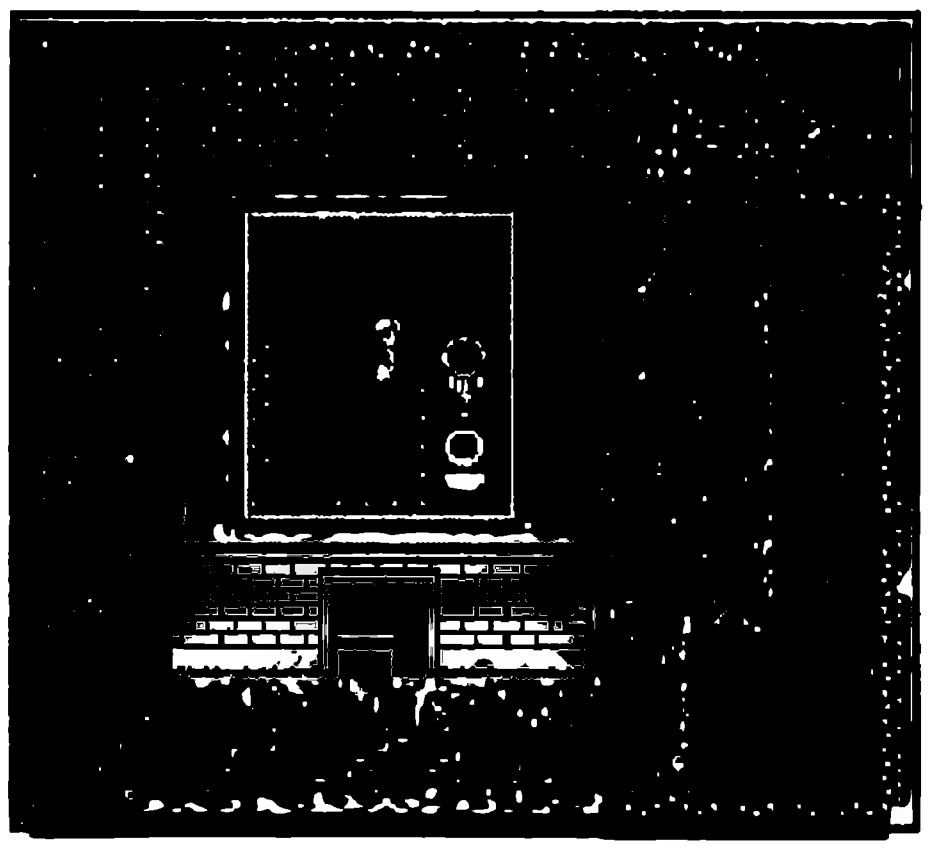
Проигравший король **GALAM** не желает отпускать при нцессу. Он демонстрирует второй пропавший камень, **THE JEWEL OF EVIL**, который открывает дверь в мир дьявола. В полу башни появляется черная дыра и два прозрачных цилиндра. Они окутывают принцессу и короля **GALAM'а**, и те начинают двигаться к дыре.

BOWIE пытается спасти принцессу, но ему удается только вырвать камень у короля и второй камень прилипает к шее **BOWIE** рядом с первым.

Тем временем король **GALAM** вместе с принцессой скрываются в черной дыре, после чего начинается сильное землетрясение. Вы убегаете из рушащейся башни и замка. Справа в порту стоит корабль, готовый к отплытию, пройти на который можно только через полуразрушенную школу.

Все уцелевшие жители **GRANSEAL**'а уже на корабле, и вы отплываете на материк в **PARMECIA**, а город проваливается в гигантскую трещину

После долгого морского путешествия вы, наконец, прибываете на материк, у берегов которого корабль терпит крушение. Все, слава богу, целы, и министр дает команду разобрать обломки корабля на доски и построить новый город. Все заняты работой, но тут с берега приходит один из жителей и сообщает, что его друг не вернулся от северных скал **NORTH CLIFF. BOWIE** соглашается идти на помощь, и, конечно же, все его друзья идут с ним.



Возле скалы вы видите лежащего на земле человека, но не успеваете подойти к нему, так как на вашем пути вырастают кровожадные лесные существа — ведьмы, гоблины и прочая нечисть, с которыми вам придется сразиться.

После боя раненый человек у скал говорит, что на него свалился большой камень (хотя, по- близости нет ни одного камня!) , зато далеко к западу от этого места вы увидите тоннель, вход в который заблокирован грудой камней.

Вы возвращаетесь к кораблю, но корабля уже нет, а из его обломков на берегу построен город — **NEW GRANSEAL**.

Прошел год. Город растет и развивается, но ему не хватает торговых связей с другими городами.

Вы находитесь в тронном зале замка. Король до сих пор не может прийти в себя от потери **ELIS**, он верит, что та жива и не теряет надежды возвратиться в родной город.

Слева от короля в небольшой комнате в одной из ваз возьмите **CHEERFUL BREAD**. Пройдите направо в зал Славы и исследуйте место под гербом на задней стене. Там вы найдете гордость воина **WARRIOR PRIDE**.

Выходите из замка и идите в город. Весь народ собрался на площади и рассматривает какую-то невиданную птицу, невесть откуда взявшуюся здесь.

Обследуйте пустые дома и магазины, и вы найдете несколько полезных предметов.

Присоединившись к остальным жителям, вы с удивлением узнаете, что птица может разговаривать и даже проявлять некоторое недовольство детьми, которые пытаются поймать ее.

Появляется министр и приглашает птицу в замок, в качестве почетного гостя; вы тоже идите за ними.

Птица представляется фениксом по имени **PETER**, служителем бога **VOLCANON**. **ASTRAL** просит вас вместе с **PETER**'ом отправиться далеко на запад и встретиться с богом **VOLCANON**'ом, который, возможно, знает что-то об истории острова **GRANS**.

Перед уходом зайдите в магазин и прикупите новое оружие.

Выйдя из города, идите на восток, в небольшой город **RIBBLE**. По пути вас опять поджидает разная лесная нечисть, с которой вам придется повоевать. **PETER** еще не

член вашей команды, но, по возможности, он будет помогать вам в бою (им пока управляет компьютер).

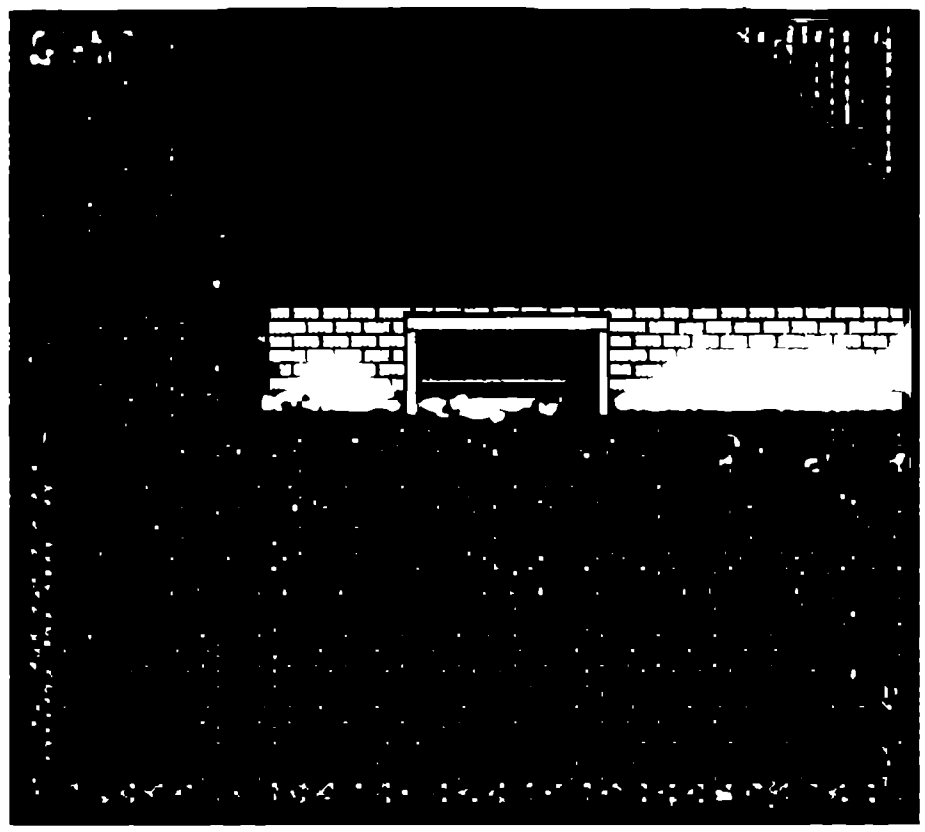
Придя в **RIBBLE**, вы увидите, что все жители попрятались от вас в свои дома, и открыта только одна дверь — в доме мэра. Мэр считает, что вы пришли с дурными намерениями, но **PETER** убеждает его, что это не так. Все двери открываются, и вы можете обследовать дома. В доме историка **KESERAN**'а на северо-востоке города в книжном шкафу найдете дневник, в котором написано: «Я потратил еще один день на поиски. Я никогда не сдамся! Я найду **CARAVAN**, даже если мне придется пересечь весь материк. Мне нужен меч Ахиллеса **ACHILLES SWORD**, чтобы победить в святилище гиганта **TAROS**».

Исследуйте середину песочницы и возьмите **MITHRIL**.

В центре города находится дерево, рядом с которым, говорят, есть какая-то потайная дверь, ведущая в древние руины. В самом дереве есть дупло, в которое нужно что-то положить. Вам придется еще вернуться в **RIBBLE**. А сейчас отправляйтесь к богу **VOLCANON**'у.

В доме историка **PASERAN**'а на юго-западе города от его жены вы узнаете, что **PASERAN** сейчас где-то далеко на востоке. Здесь же в кувшине возьмите **BRIGHT HONEY**. У городских ворот поговорите с лучницей **MAY**, и она пойдет с вами.

Путь ваш лежит на юго-восток. По дороге вас опять ждет сражение с кровожадными лесными жителями. После боя на юго-востоке пройдите по мостику и следуйте вдоль реки на запад. На горном хребте вблизи реки — вход в пещеру. В пещере освещено лишь маленькое пространство вокруг управляемого вами персонажа. Чтобы пройти через пещеру, вам нужно победить домового (это его владения) и его приспешников.



Перед выходом из пещеры откройте сундук и заберите **SILVER TANK**, который пригодиться вам позже.

Идите в деревню **POLCA**, находящуюся у подножия вулкана. В доме оружейника возьмите в кувшине **PROTECT MILK**.

Рядом с магазином какая-то большая птица застряла в узком проходе и просит о помощи. Вы помогаете ей, и она превращается в небольшую птичку, объяснив, что это было своего рода испытание для вас. Судя по всему, вы должны понравиться **ЕМУ**... (Но кто **ОН**, об этом птица умалчивает).

В магазине продается отличное оружие, изготовленное местным оружейником.

Поднявшись по правой лестнице, идите к выходу уз деревни, который ведет к подножию высокой горы. Не дойдя до выхода, вы увидите, что со стороны гор появляется слепой мальчик, очень изнуренный. Возле дома мэра он теряет сознание, и его относят в дом, где он в бреду повторяет бессвязный набор слов.

По словам местных жителей, мальчика раньше никогда не видели в этих местах.

Выйдя из деревни, вы обнаружите очередных чудовищ, которые что-то ищут под землей. Земля изрыта воронками, как после битвы.

Ваше появление не остается незамеченным, и вам придется вступить в бой. Главный здесь — лучник **DEATH ARCHER**, победив которого, вы узнаете, что вся эта нечисть охотится именно за вами из-за камней, что у вас на шее.

После боя идите в город человекоптиц **BEDOE**. Человекоптицы приветствуют вернувшегося **PETER**'а и сообщают, что недавно была битва с армией дьявола, напавшей на **BEDOE**. Самые сильные дьяволы сумели проникнуть через священный барьер **VOLCANON**'а, но бог **VOLCANON** уничтожил их всех. На это **PETER** замечает, что вы только что победили целую кучу дьяволов, и значит, не все уничтожены.

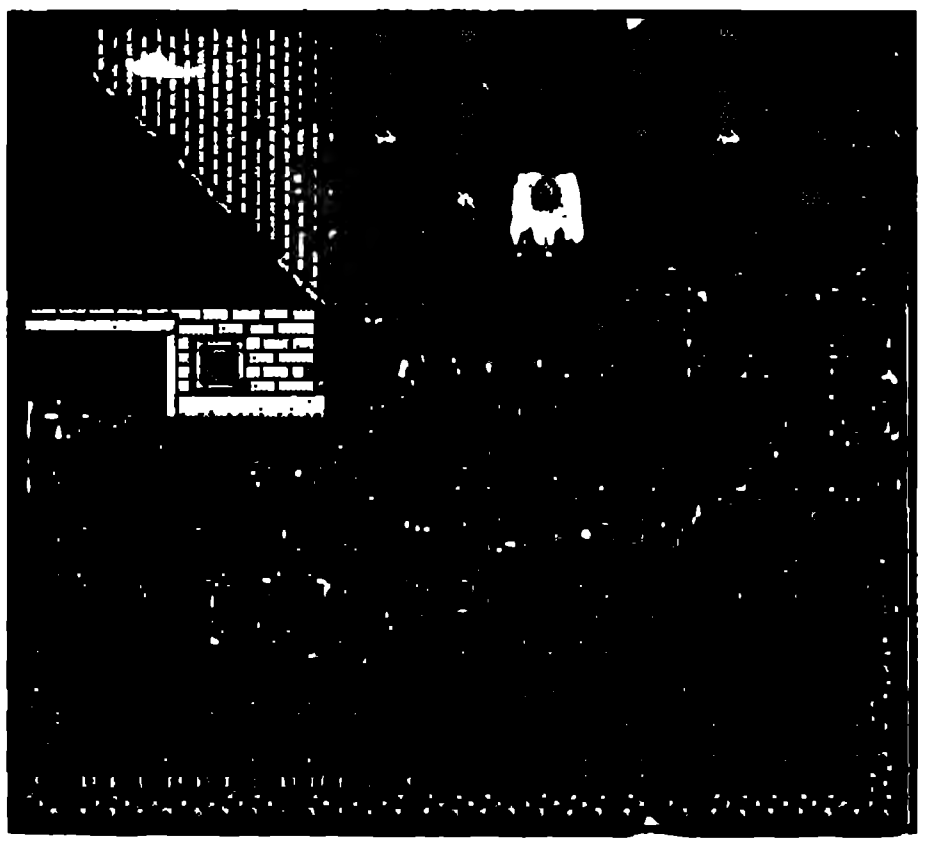
Человекоптицы, охраняющие вход в **BEDOE**, решают наведаться в деревню **POLCA**, чтобы разведать обстановку. Перед отлетом они просят **PETER**`**a** обязательно увидеться с королем **BEDOE**.

Чтобы найти короля, поднимайтесь все время наверх. По пути в белой вазе возьмите **QUICK RING** и не забудьте заглянуть в оружейный магазин.

В тронном зале наверху вы узнаете, что, хотя бог **VOLCANON** уничтожил дьяволов, самому главному из них удалось ускользнуть.

PETER представляет вас королю, и тот сокрушается, что народ **GRANSEAL**'а создал большие проблемы для всех, «распечатав» древнюю башню и выпустив на волю **ZEON**'**a**), короля дьяволов, который может уничтожить вес мир.

После этого идите вместе с **PETER**'ом к богу **VOLCANON**'у, который, по словам короля, сейчас в плохом настроении. Поднимитесь наверх, и вы окажетесь возле замка, охраняемого двумя человекоптицами. Войдя, вы увидите на возвышении большую черную птицу — **VOLCANON**'а. **VOLCANON** рад возвращению **PETER**'а, но едва тот упоминает, что вы из **GRANSEAL**'а, как бог приходит в ярость. Никакие доводы **PETER**'а, что вы — его друзья, не действуют, — **VOLCANON** непреклонен и не желает больше говорить, пока **ZEON** не будет уничтожен. Тем не менее, по просьбе **PETER**'а он дает совет: «Верьте в силу камней света и тьмы, а они лишь вместе становятся по-настоящему сильны!..»



PETER решает помогать вам в поисках дьявола и окончательно примыкает к вашей команде.

Возвращайтесь обратно в **BEDOE** и поговорите с королем. Тот спросит вас, согласны ли вы отправиться на поиски дьявола **ZEON**'а. Ответьте «да» («yes»), и король посоветует вам встретиться с **CREED**'ом, когда-то могущественным дьяволом, который, возможно, владеет нужной информацией. К дому **CREED**'а можно попасть, если двигаться вдоль реки. Чтобы путешествовать по воде, в деревне **POLCA** вы должны будете взять плот. Король приказывает одному из человекоптиц по имени **LUKE** лететь в деревню к мэру, чтобы тот приготовил плот.

Идите вниз, к выходу. Как только выйдете из города, сразу сверните налево, на зеленую лужайку с кочками. Сверху на вас свалится маленький птенец, которого вы спасете, не дав ему разбиться (позже вас отблагодарят за это!).

Спустившись с горы в деревню **POLCA**, вы становитесь свидетелем того, как несколько домовых требуют выдать им слепого мальчика **ODDLER**'а. Двое человекоптиц убиты, а **LUKE** ранен. Ваша команда — единственная сила, которая может противостоять врагам. Местный житель, человековолк **GERHALT**, также вступает в битву, чтобы защитить мальчика и помочь вам. Берегитесь зомби — они могут отравить ваших бойцов во время атаки. Чтобы быстрее закончить сражение, вам нужно уничтожить колдунью **MASTER MAGE**.

После боя вместе с оправившимся от ран **LUKE**'ом зайдите в дом мэра (с мэром нужно поговорить несколько раз, пока он не повернется к вам лицом). Из разговора становится ясно, что мэр струсил и готов выдать больного мальчика, нашедшего приют в его доме, дьяволам. Удивившись и обрадовавшись, что дьяволы уничтожены, а принц **LUK ~E** жив, мэр приказывает отдать вам единственный имеющийся в деревне плот, который будет ждать вас на реке возле деревни.

Как только вы отойдете от дома мэра, тот остановит вас и, не желая брать на себя заботу о слепом **ODDLER**'е, попросит взять того с собой. **ODDLER** благодарен вам, но, хотя он ничего не помнит, и был почти при смерти, когда пришел в **POLCA**`**у**, все же чувствует, что у вас из-за него могут возникнуть какие-то проблемы. Тем не менее, вы забираете **ODDLER**'а и выходите из деревни, где вас уже ждет плот. Там же **LUKE** предлагает идти в место под названием **DEVILS TAIL**, где живет **CREED**, и присоединяется к вашей команде (перед отплытием купите для **LUKE**'а более мощный меч).

На юге в реке живет очень сильное чудовище — гигантский осьминог по имени **KRAKEN** . Вам не миновать встречи с ним по пути к дому **CREED**`**а**. По вашему выбору вы можете сначала разделаться с **KRAKEN**`**ом**, а потом искать **МЕЧ АХИЛЛЕСА**, или наоборот (ход игры от этого не изменится). В данном описании вы сначала отправляетесь на поиски **МЕЧА АХИЛЛЕСА**.

Плывите по реке вниз и сразу за входом в пещеру, окруженную лесом, сойдите с плота и идите вправо до большой пустыни, где вступите в очередной бой. За пустыней в лесу вы увидите вход в пещеру. Войдя туда, вы найдете старика (это историк **PASERAN** из города **RIBBLE**), который расскажет, что его внук **PETRO** украл старинную семейную реликвию — **SKY ORB**. Другой внук **PASERAN**'а добавит, что предки его деда умели летать, и упомянет о летательном аппарате **NAZCA SHIP**, последнее местонахождение которого было где-то в **GRANS**'е. **PETRO**, по-видимому, и направился со **SKY ORB** в **GRANS**, чтобы найти и испытать корабль.

В сундуке справа возьмите стальной меч. Еще раз заговорите с историком, и тот расскажет, что знает один древний тоннель, ведущий в **GRANS**. **PASERAN** соглашается провести вас туда. Тоннель находится в пещере у развилки реки, в небольшом храме. После сражения с монстрами, которые хотят помешать вам пройти ко входу в тон-

нель, **PASERAN** пытается открыть дверь справа, но безрезультатно. Видимо, ее с той стороны запер **PETRO**. Больше историк ничем помочь не может и покидает вас.

Слева от сундука вы найдете **POWER WATER**, а поднявшись по ступенькам, возьмите из сундука деревянную дощечку **WOODEN PANEL** и идите с ней **RIBBLE**. Встаньте прямо перед деревом, выберите эту дощечку из имеющихся у вас предметов и используйте ее (в данном случае кнопкой **A**, а не **C**). В земле откроется проход в подземелье, в котором в сундуке вы найдете **МЕЧ АХИЛЛЕСА** (вооружен им **BOWIE**).

Теперь можете плыть дальше и сразиться с **KRAKEN**'ом. Сначала ему нужно отрубить щупальца, а затем уничтожить голову. Здесь очень кстати будут **PETER** и **LUKE**, которые могут атаковать с воды.

Разделавшись с **KRAKEN**'ом, слева вы увидите город. Это некогда процветающий, а теперь заброшенный порт **HASSAN**. Дальше по реке вы плыть не можете, так как перед вами возникает преграда, поэтому вам одна дорога — в **HASSAN**. Следы запустения видны повсюду. Портовые причалы разрушены, в воде плавают старые обломки кораблей, в баре пусто, а углы затянуты паутиной. В баре в кувшине возьмите **RUNNING PIMENTO**. В сундуке слева от церкви вы найдете **MITHRIL**, а в кувшине возле причала — еще один.

В одном из домов на втором этаже живет монах, предки которого родом из **GRANSEAL**'а.

В другом двухэтажном доме вы встретитесь с **ROHDE**, который интересуется только историей. Узнав, что у вас есть **МЕЧ АХИЛЛЕСА**, он аж подскакивает на месте и сообщает, что с этим мечом вы можете получить замечательный старинный обоз **ANCIENT CARAVAN**, который находится в храме **TAROS**. **ROHDE** говорит, что он пойдет с вами, так как только он может управлять этой машиной.

Храм **TAROS**'а расположен к западу от **HASSAN**'а, в густом лесу. По дороге туда вам нужно победить очередных монстров.

Подступы к **CARAVAN**'у охраняет сам железный великан **TAROS**, страж этого старинного храма. Сначала вам нужно убрать с дороги всех многочисленных защитников **TAROS**'а, а потом сразиться с ним. Победить великана можно только **МЕЧОМ АХИЛЛЕСА**, поэтому не забывайте рядом с **BOWIE** держать целительницу и бойцов с лекарственными травами. **TAROS** использует свой меч как магию **BOLT**, имеющую большой радиус действия.

После боя **ROHDE** объяснит вам, что **CARAVAN** обладает способностью делать маленькими всех, кто входит в него, и поэтому в **CARAVAN**'е может разместиться большое войско и много снаряжения. **ROHDE** садится в **CARAVAN** и исчезает из виду. Вы волнуетесь, не обманул ли вас историк, навсегда скрывшись с древней машиной, но **ROHDE** скоро возвращается и решает путешествовать вместе с вами.

Перед уходом из храма возьмите в сундуке **HEALING WATER**.

Пользоваться **CARAVAN**'ом вы можете в любой момент на открытой местности. Для этого, встав прямо перед ним, нажмите «**C**». Появятся иконки:

Join — вы можете поменять состав команды (когда число бойцов перевалит за двенадцать)

Item (C) (предметы)

use — использовать

equip — вооружиться

give — передать другому персонажу

drop — избавиться от предмета

Depot (C):

depos — положить любой предмет на хранение

look — посмотреть, что хранится в CARAVAN`e

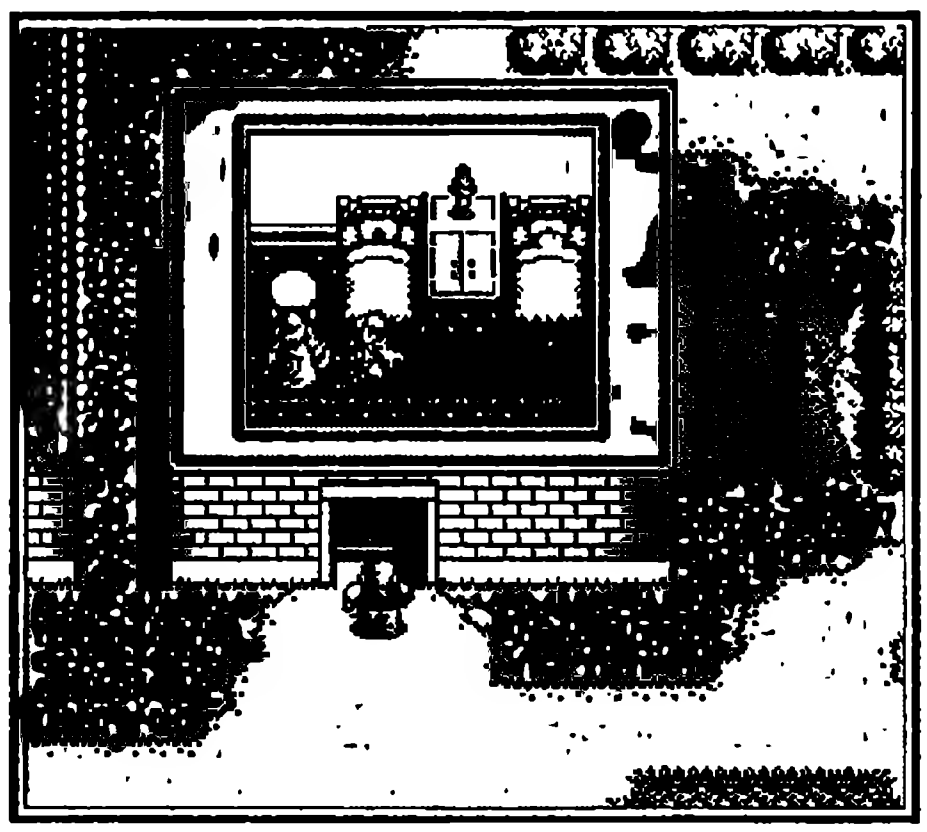
derive — взять нужный предмет из CARAVAN`a

drop — избавиться от какого-либо предмета

Purge — покинуть на время команду, уйти на отдых.

Вернитесь снова в **HASSAN**. У ворот вас ждет новый боец — метательница копья **RICK**, которая присоединится к вашей команде. Там же, у входа, появится торговец новым оружием, более мощным и совершенным, но имейте в виду, что некоторое оружие подходит только для бойцов, переведенных в более высокую категорию.

Сейчас идите на северо-запад, через проход между гор, вдоль высохшей реки. Дойдя до ее соединения с другим руслом, вы увидите пещеру — шахту **MITHRIL**'а, где находятся гномы. Один из них болен, и помочь ему может только эльф, которого нужно найти. В центре пещеры, в дровах, сложенных для костра, возьмите **DRY STONE** — позднее он вам очень пригодится. Слева от шахты, на другом берегу, в большом зеленом массиве вы увидите светлое пятно. Зайдите туда, и вы окажетесь в небольшом поселении. В большом доме на втором этаже в книжном шкафу возьмите **SECRET BOOK** — она пригодится для повышения мага. Поговорив с немногочисленными обитателями этого места, вы узнаете, что эльф **ELRIC** куда-то пропал.



Из деревни эльфов идите на запад. По пути вам придется сразиться с отрядом монстров. Победив их, дойдите до лесной поляны. Слепой **ODDLER** услышит крик о помощи. Идите за ним, и вы увидите, что в пруду беспомощно барахтается эльф. Вы хотите спасти его, но появившийся монстр заявляет, что это его обед и велит одному из своих приспешников подать кетчуп. Выясняется, что пруд — это ловушка, в которой сгинули уже многие. Чтобы спасти эльфа, вам придется сразиться с целым полчищем монстров. После битвы **ELRIC** присоединяется к вашей команде. Перед уходом исследуйте правый берег пруда, и вы найдете **HEALING DROP**.

Рядом с поляной **ELRIC** сдвигает камень, и открывается вход в пещеру. Это путь к **CREED**'у — бывшему дьяволу. В пещере вы должны отыскать три сундука, в которых лежат **BRAVE APPLE, MEDICAL HERB** и **ANGEL WING**. Также есть еще сундук, стоящий отдельно. В нем найдете еще **MITHRIL**.

Пройдя через пещеру и выйдя с другой стороны, вы столкнетесь с командой монстров, которая не хочет пропускать вас. Победив их, идите к дому **CREED**'а.

Не заходя в сам дом, идите налево до конца, и на берегу вы увидите сундук с **HEALING RAIN**.

Слуга **CREED**'а **GOLIATH** не хочет пропускать вас к хозяину, уверяя, что тот занят. Вы все же пытаетесь прорваться в дом любым способом и бросаетесь от двери к двери. Дверь слева обладает магической способностью делать крошечными всех, кто проходит через нее. Вот и вы становитесь маленькими человечками — частью коллекции **CREED**'а, как говорит **GOLIATH**, добавляя, что это случилось потому, что вы не послушались его. Он поднимает вас и ставит на стол. На столе находится целое королевство **DESKTOP KINGDOM**, есть даже свой король **PONPEI**. Настольная страна создана **CREED**'ом, здесь не существует времени: никто не стареет и не умирает.

Поговорите с королем, и вы узнаете, что в напольном мире **FLOOR WORLD** есть тоннель, ведущий к **CREED**'у. Король обещает помочь вам, если вы победите его шахматную армию.

Идите к шахматной доске, где развернется сражение. Вам не потребуется умение играть в шахматы — это обычная битва. Чтобы быстрее выиграть ее, старайтесь пробиться прямо к шахматному королю: когда он погибает, бой заканчивается.

После сражения посредине шахматной доски появляется сундук, в котором вы найдете ватный шарик **COTTON BALLON** Идите направо к стражу на ручке с пером, который пропустит вас, предупредив, что напольный мир очень опасен. Используйте шарик и спуститесь вниз.

Пройдя через тоннель в подвал, вы встретитесь с гигантскими крысами во главе с их предводителем **WILLARD**'ом). При виде вас **WILLARD** плотоядно намекает, что как раз наступило время обеда...

С этими противниками вы справитесь очень быстро и, продолжая движение, выйдите в кабинет **CREED**'а. **CREED** просит **GOLIATH**'а принести ему новые экземпляры его коллекции, то есть вас. **GOLIATH**, естественно, сообщает, что это невозможно, новая компания куда-то исчезла. Вы привлекаете внимание **CREED**'а, и с помощью заклинания «**ABRA KADABRA: 1-2-3**» тот возвращает вас в нормальное состояние.

CREED спрашивает, зачем вы хотели видеть его, и, узнав о **ZEON**'е, очень обеспокоен, что тот выскользнул из заточения.

Вместе с ним идите налево, к лестнице, ведущей в мрачное помещение, где **CREED** вызывает духа зла **EVIL SPIRIT**. Он спрашивает, где сейчас находится **ZEON**,

но дух говорит, что не может проникнуть сквозь черное облако, покрывшее **GRANSEAL**. **PETER** предлагает показать камень зла, который у вас имеется. Это помогает, и дух говорит, что древняя башня открыта, и **ZEON** ожил, но находится пока еще в **GRANSEAL**'е. В **PARMECIA** с неба прибывают дьяволы **ZEON**'а и движутся к северу. С богиней **MITULA** что-то случилось... Тут дух замолкает, и внезапно слышен голос самого **ZEONa**, который через духа приказывает принести камень зла в **ARC VALLEY** (это то же, что древняя башня), и тогда он отдаст принцессу **ELIS**.

Вернитесь в кабинет **CREED**'а. **CREED** говорит, что камни скрывают какой-то секрет. Об этом знают «сказочники» **STORYTELLERS** в **TRISTAN**'е), что находится в **NORTH PARMECIA**.

CREED дает вам с собой эльфа, который может помочь больному гному в пещере **MITHRIL**'а, и также предлагает вам на выбор одного из четырех бойцов: рыцаря, воина, целительницу или мага (здесь каждый решает сам, кого выбрать, но лучше взять целительницу или мага).

Вы уже почти выходите из дома **CREED**'а, как вдруг **ODDLER** решает, что должен остаться здесь, хотя и сам не знает, почему. **CREED** намекает вам, что довольно скоро вы поймете, почему **ODDLER** остался здесь, а пока не думайте об этом и идите на север.

В пещере **MITHRIL**'а эльф произносит заклинание над больным гномом, и тот вскакивает, ошеломленно тряся головой. Благодарные гномы дают вам пушку (**cannon**), которая поможет расчистить вход в северную пещеру недалеко от нового **GRANSEAL**'а. Пушку может взять только основной персонаж, поэтому необходимо, чтобы у него было свободное «окошечко».

Гномы расскажут вам, что они роют тоннель в **GRANSEAL** и радушно приглашают навестить их в деревне гномов **THE DWARVEN VILLAGE**, когда вы будете в **GRANSEAL**'е.

Идите вверх на север по пересохшей речке, до нового **GRANSEAL**'а. За время вашего отсутствия в городе появились новые постройки, а в магазине продается классное оружие.

В замке **PETER** рассказывает **ASTRAL**'ю, королю и министру о том, что вы узнали в доме **CREED**'а, и сообщает, что **ELIS** жива.

ASTRAL пойдет с вами и будет вашим советником в дальнейшем путешествии.

Слева от оружейного магазина вы увидите человека, который даст вам **DYNAMITE** для пушки.

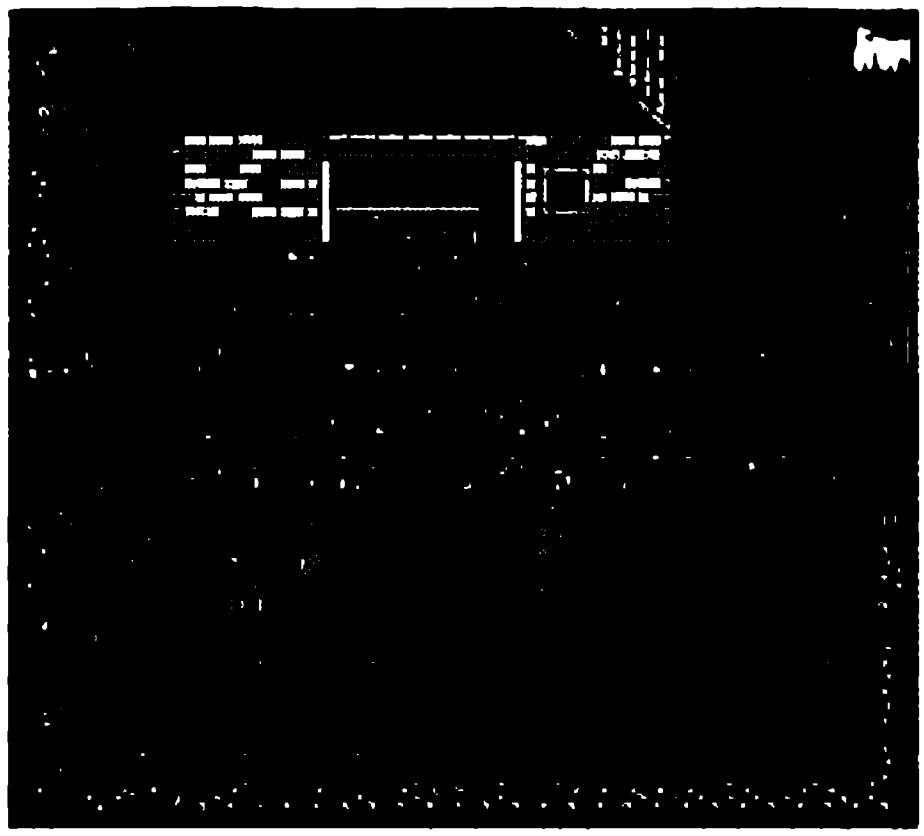
Перед выходом из города в ваш отряд попросится лучница **JANET**, подружка **ERLIC**'а. Возьмите ее с собой.

Идите на северо-восток к пещере, вход в которую заблокирован камнями. На подступах к ней вам преградят путь монстры, с которыми вы должны разделаться.

У пещеры используйте пушку, и вам откроется вход. **ROHDE** решает примкнуть к вашей команде, и у вас становится на одного бойца больше.

Бои в пещере проходит в темноте, как и в первой пещере перед деревней **POLCA**. Вам нужно победить войско Сатанинских зверей, что не очень сложно.

Перед тем, как выйти в **NORTH PARMECIA**, отыщите сундук и возьмите **FAIRY TEAR**.



Из пещеры вы выйдете к деревне **KETTO**. Повсюду натыканы таблички: «Не работать», «Не выходить», «Закрыто», и подписи: «дьяволы» (devils). Часть жителей заперта в своих домах, часть мается на улице, не имея возможности попасть домой. Зайдите во все дома и исследуйте вазы. Вы найдете **BRIGHT HONEY** и **HEALING WATER**.

Чтобы найти торговца оружием, пройдите по правой дорожке к мостику. Поговорите с торговцем, и тот, невзирая на запреты, побежит в магазин, чтобы обслужить вас.

Выйдя из **KETTO**, вы увидите, как два рыцаря из **PACALON**'а и их предводитель по имени **HIGGINS** бьются с зеленым дьяволом **GESHP'ом**, советником **ZEON**'а. Оба рыцаря убиты, а **HIGGINS** болен и не может сражаться хорошо. Рыцари **PACALON**'а направлялись в Южную Пармецию за помощью, но по пути были остановлены дьяволами **GESHP**'а. **GESHP** вселяется в тело **HIGGINS'а**, но, заметив **SHINING FORCE**, насылает на нее своих солдат, а сам исчезает.

После битвы **ASTRAL** изгоняет дьявола из тела **HIGGINS**'а. Тот приходит в себя и уговаривает вас обязательно зайти в **PACALON**. **HIGGINS** присоединяется к вашей команде, и вы идете дальше.

Пройдите как можно дальше на север; перейдите по мостику через пересохшую речку, и вы увидите посреди пустыни город **PACALON**. Там царит засуха и город, местные жители худы и слабы.

Обследуйте дома в городе, где вы найдете **MEDICAL HERB** и **CHEERFUL BREAD**.

Зайдите в замок и слева в стене (где снаружи три белых камня) найдите скрытый проход в подземелье, где вы возьмете **MITHRIL**.

Поговорите с рыцарями в замке. Они расскажут, что дьяволы пришли из **NAZCA**, что к западу от города **MAUN**. Рыцарям пришлось блокировать ворота в **MAUN'е**, чтобы остановить продвижение дьяволов. Ключ от ворот — у викария **FRAYIA**. **FRAYIA** переживает, что народ **MAUN'а** брошен на произвол судьбы.

Король благодарен вам, что по просьбе **HIGGINS'а** вы зашли в **PACALON** и просит вас спасти богиню **MITULA** в **TRISTAN'е**.

Пройдите из тронного зала по правой стороне голубой дорожки вниз до конца и исследуйте стену. Там вы найдете **PEGASUS WING**, которое может пригодиться вам, если у вас есть сильный рыцарь, еще не переведенный в высшую категорию. Тогда вы получите летающего рыцаря.

Не забудьте заглянуть в магазины и пополнить свои запасы.

Выйдя из **PACALON**'а, двигайтесь на север. По пути к **TRISTAN**'у вас очень скоро остановят дьяволы, и начнется очередное сражение.

После битвы продолжайте идти на север, а затем сверните на восток и идите, пока не увидите мост. На мосту вы заметите маленькую девочку, которая повредила ножку и не может идти, а вокруг нее монстры и чудовищные черви с острыми зубами. Мост уже наполовину разрушен, но вам обязательно нужно перейти через него, поэтому вы вступаете в бой со всей этой нечистью.

После битвы **ASTRAL** хочет взять девочку с собой в **TRISTAN**, но та неожиданно превращается в дьяволицу по имени **CAMEELA** и заявляет, что она — одна из лидеров армии дьяволов. **CAMEELA** сама хочет получить **THE TEWEL OF EVIL** и грозиться убить **ASTRAL**'я, если ей не отдадут камень.

После короткой схваткой между **CAMEELA**'ой и **ASTRAL**'ем, дьяволица сдается и прыгает с моста в пропасть, на прощание крикнув, чтобы вы остерегались **GESHP**'а и **ZALBARD**`**a**.

Двигайтесь дальше на север, и вы придете в **TRISTAN**. Здесь внешне все спокойно. Спуститесь вниз в пещеры и найдите несколько сундуков, а потом идите через главный вход, к храму **MITULA**. Вы снова столкнетесь с кучей дьяволов под предводительством **DARK KNIGHT**`**a**.

После вашей победы из-за запертой двери храма послышится голос, который приглашает вас войти. Это **ZALBARD**, один из самых могущественных дьяволов. Из разговора выясняется, что самый сильный дьявол в армии **ZEON**'а — это дьявол по имени **ODD EYE**, но после битвы в городе человекоптиц **BEDOE** он исчез куда-то. **ZALBARD** мечтает завладеть камнем зла и занять место **ODD EYE**. Он еще раз приглашает войти вас в храм и сообщает, что богиня **MITULA** здесь.

В храме вам предстоит трудное сражение, так как противник очень силен. У **ZALBARD**'а большое поле атаки, и он может атаковать два раза подряд.

Когда вы победите **ZALBARD**'а, тот выронит земляной камень (**GROUND ORB**) — источник его власти над **MITULA**`**a**. Теперь **MITULA** выходит к вам, материализуясь из своей статуи. Вы просите у нее совета, что вам делать дальше, но богиня не знает. Она знает только, что **ZEON** — неправдоподобно сильный дьявол, и даже бог **VOLCANON** не сможет остановить его. Сила **ZEON**'а — в **THE TEWEL OF EVIL**, поэтому он так стремится заполучить его. **ARC VALLEY** — это место, где сконцентрирована дьявольская сила. Люди называют **ARC VALLEY** — древняя башня или **GRANSEAL**. **MITULA** говорит, что вы не можете убить **ZEON**'а, но в ваших силах ослабить его. Для этого вы должны найти **HOLY SWORD** для **BOWIE**. Камни помогут вам.

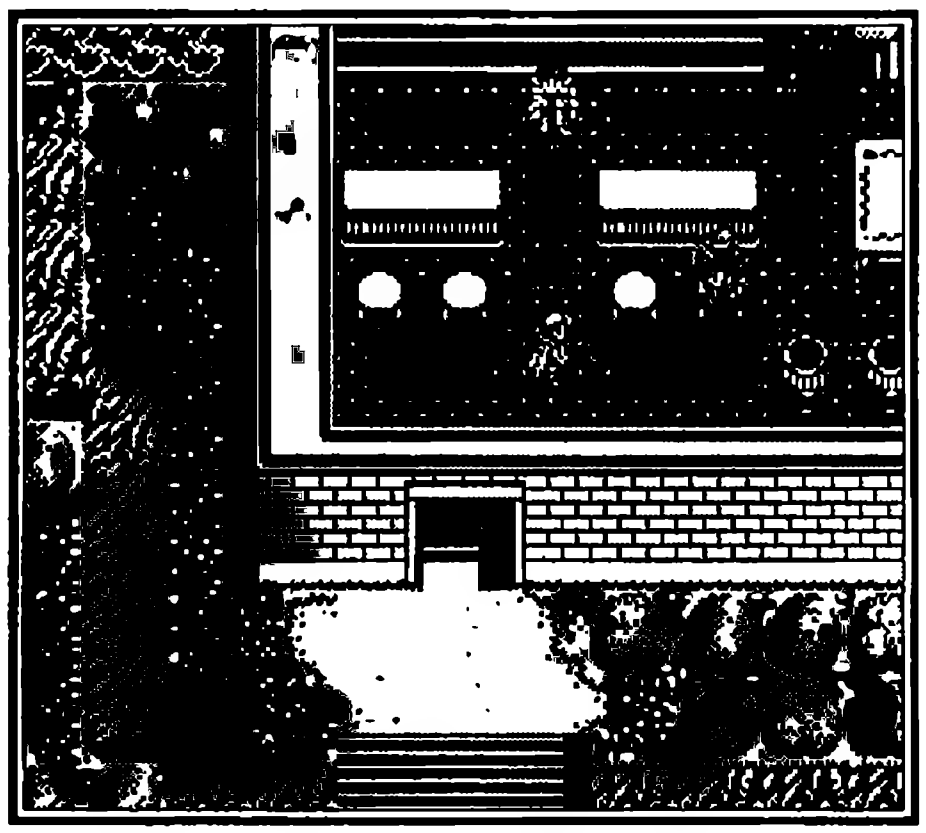
В зале в двух сундуках возьмите оружие **CRITICAL SWORD** и **MITHRIL**.

Пройдите в дверь в правой части храма и поговорите со «сказочниками» (начните с первой встречной статуи и далее по часовой стрелке).

«Сказочники» расскажут вам старинную легенду:

ART VALLEY — это темное место, где сконцентрировано зло. Три могущественных дьявола — **DARK SOL, DARK DRAGON** и **ZEON** боролись между собой за право лидерства. Победил **ZEON** и стал королем дьяволов. Проигравшие дьяволы завидовали ему черной завистью, и их силами был создан **EVIL JEWEL**.

Бог мудрости **GOD OF WISDOM** создал камень света **JEWEL OF LIGHT**. Благодаря ему, у одного храброго человека оказался **HOLY SWORD**, с помощью которого он победил **DARK SOL**'а и **DARK DRAGON**'а. Все зло в лице **ZEON**'а было «запечатано» двумя камнями в древней башне, дверь в которую никогда не открывалась. Если **ZEON** каким-то образом выберется оттуда, то сила тьмы может победить силу света. Дьявола можно атаковать только **HOLY SWORD**.



Послушав эту историю, идите в левую часть храма. Заговорите с каменной статуей между двух светильников. Статуя оживет, и к вашей команде присоединится колдунья **TAYA**. Она расскажет, что бог **VOLCANON** запретил **MITULA`e** помогать вам, поэтому **TAYA** пойдет с вами, и идти сейчас нужно в **NAZCA**, чтобы воспользоваться старинным воздушным кораблем.

Здесь же в сундуках возьмите **POWER WATER** и **HEALING SEED**.

Когда вы пойдете к выходу из **TRISTAN**'а, в город прилетит большая птица и спросит, не вы ли **BOWIE** из **GRANSEAL**'а. Это бывший птенец **SKREECH** из **BEDOE**, которому **BOWIE** когда-то спас там жизнь. Сейчас он превратился во взрослую птицу и присоединяется к **SHINING FORCE**.

Теперь снова идите в **PACALON**. В городе прошел дождь, повсюду лужи. Жители немного воспряли духом.

В замке поговорите с **FRAYIA**. Он просит вас пойти в **MAUN** вместе с ним, потому что ему стыдно, что они оставили жителей **MAUN**'а во власти дьяволов. Через **MAUN** можно пройти в **NAZCA`y**.

При выходе из замка в городе вас поджидают дьяволы во главе с **GESHP**'ом. **GESHP** очень доволен, что вы вышли из замка и требует, чтобы **FRAYIA** открыл ворота в **MAUN**'е для того, чтобы его солдаты вошли в **PARMECIA**.

Путь к бегству отрезан, вход в замок объят огнем.

Появляется **CAMEELA**. **GESHP** приказывает ей забрать у **FRAYIA** ключ и отдать ему, но **CAMEELA** не желает помогать своему «конкуренту» и исчезает. Тогда **GESHP** зовет на помощь своих дьяволов, а сам тоже исчезает.

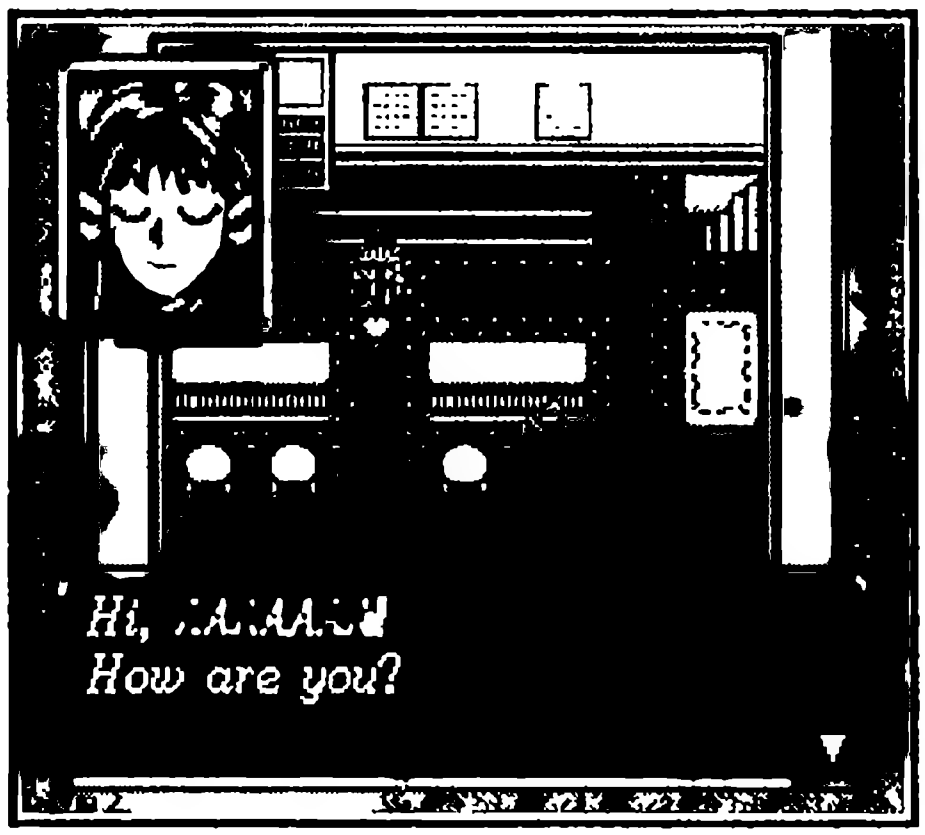
Разделавшись с дьяволами **GESHP**'а, выходите из города и идите на северо-запад. По дороге к **MAUN'y** вы снова встретитесь с приспешниками **GESHP**'а. Им дан приказ

забрать кое-кого из вашей команды, но, чтобы не «мелочиться», дьяволы решают уничтожить всю **SHINING FORCE**.

Во время сражения на вашу сторону переходит один из солдат **GESHP'a** — крылатый рыцарь **JARO** из **GALAM'a**. После боя **JARO** хочет присоединиться к вашей команде. **PETER** против, но **ASTRAL** дает добро, и рыцарь теперь с вами.

Город **MAUN** находится на северо-западе. **FRAYIA** отпирает ворота, и вы заходите в город. Там полно дьяволов, которые злорадно сообщают, что большинство жителей **MAUN'a** уже мертвы. **FRAYIA** мучается угрызениями совести и решает вместе с вами бороться против дьяволов. Он уже принимает участие в сражении на улицах **MAUN'a** (компьютер заменяет одного из бойцов **FRAYIA**. Если вас не устраивает данная замена, то воспользуйтесь магией **EGRESS** и сформируйте команду по своему усмотрению).

Освободив **MAUN** от дьяволов под предводительством **SHAMAN'a**, вы обнаружите, что город пуст, но возле одного из домов шевелится камень. Из-под него вылезает робот **ZYNK**. Он говорит, что некоторым жителям **MAUN'a** удалось спастись, и сейчас они находятся в подземелье. Спустившись вниз, обследуйте все вазы и возьмите **ANGEL WING** и **RUNNING PIMENTO**. Из разговора с жителями вы узнаете, что после того, как **PACALON** оставил город на растерзание дьяволам, почти все жители погибли, а некоторых успел спрятать под землю **ZYNK**.



В правом верхнем углу вы найдете воина из **RIBBLE GUAN'a**. Узнав, что тоннель в южную **PARMECIA** открыт, **GYAN** хочет вернуться домой. Вы рассказываете ему, что хотите уничтожить короля дьяволов, и **GYAN**, поразмыслив, решает идти с вами.

Из подземелья одна лестница ведет наверх, на поляну, где художник может нарисовать ваш портрет.

Теперь идите к выходу в город. Там вас ждет **ZINK**, который случайно подслушал ваш разговор с **GYAN'ом** и тоже хочет идти в **GRANSEAL**. Вы решаете взять его с собой.

Поднявшись наверх, вы увидите, что город понемногу оживает, на улицах появились люди.

В левом верхнем углу исследуйте участок скалы. Справа из-под земли появится каменная рука **ARM OF GOLEM**. Возьмите ее — кнопка A, «Search» и «yes».

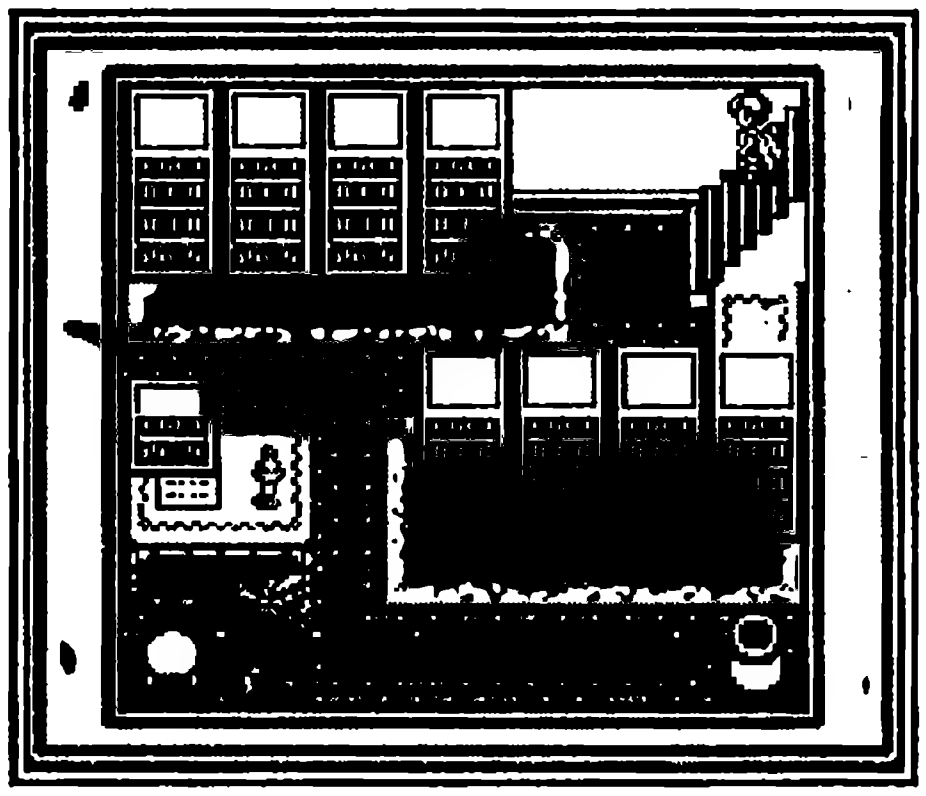
Сделав необходимые приготовления, выходите из **MAUN'a** через выход в левом верхнем углу. Идите на во́сток, пока на песке не увидите нечто похожее на птицу. Это и есть старинный воздушный корабль **NAZCA**. Там вас уже поджидает **CAMEELA'ой** со своей армией. Неожиданно появляется **GESHP**, и между ним и **CAMEELA** начинаются словесные «разборки». В конце концов, **GESHP** опять исчезает, а вам придется сразиться с армией **CAMEELA'ы**. Сама **CAMEELA** довольно сильный противник и может атаковать по два раза подряд.

Когда вы победите **CAMEELA`y**, она отдает вам **SKY ORB** и предупреждает, что у **GESHP**'а есть очень сильное оружие **PRISM FLOWERS**. **CAMEELA** еще хочет что-то сказать, но появившийся невесть откуда **GESHP** приканчивает ее и ехидно приглашает вас в **GRANS**, обещая обеспечить достойную встречу.

Перед отлетом вернитесь в дом **CREED**'а и возьмите в свою команду оставшихся там трех бойцов: **KARNA`y** — целительницу, **RANDOLF`a** — воина и **ERIC`a** — рыцаря, но использовать их в сражениях уже нет смысла. В доме вы найдете среди разрушений и **GOLIATH**'а, который расскажет, что к **ODDLER**'у вернулась память, лицо его стало ужасным, и он исчез куда-то. **CREED**, видимо, зная, в чем дело, бросился за **ODDLER**'ом, чтобы остановить его.

Вернитесь в **NORTH PARMECIA** к кораблю и войдите в отверстие в «голове» корабля. У входа в сундуке возьмите мощное оружие **NAZCA CANNON** и вооружите им самого сильного лучника.

Встаньте рядом с **ZINK'ом** и используйте перед панелью **SKY ORB**. Корабль поднимется в воздух и возьмет курс на **GRANS**.



А тем временем на земле **GESHP** готовит «теплую» встречу. Вместе с **ZEON**'ом он разрабатывает план уничтожения **SHINING FORCE**. **ZEON** дает в помощь **GESHP**'у сильного дьявола **RED BARON`a**. Неожиданно появляется **ODDLER**, но это уже не кроткий слепой мальчик, а могущественный дьявол **ODD EYE** и ставит под сомнение победу **GESHP**'а над **SHINING FORCE**.

GESHP нацеливает свое «фирменное» оружие **PRISM FLOWERS** в небо, чтобы поразить корабль в воздухе. Это ему удается, и корабль теряет управление. С большим трудом **ZINK**'у удается посадить его, и после посадки, посоветовавшись с **ASTRAL**'ем, выходите из корабля и пройдите на юго-запад, к маленькому монастырю. В вазе возьмите **BRAVE APPLE**, обойдите здание слева, и вы увидите **SHEELA**,главную монахиню, совершающую омовение в священных водах. Поговорив с ней, вы узнаете, что когда-то **SHEELA** была ученицей **ASTRAL**'я, а сейчас у нее свой личный счет к **RED BARON** (он убил ее жениха). **SHEELA** присоединятся к **SHINING FORCE**, и теперь вы можете идти дальше, на юго-запад.

По пути вам опять предстоит сразиться с дьяволами **GESHP**'а, а сам **GESHP** снова исчезнет, не желая, видимо, «марать руки» об вас.

В этом бою опасны монстры **MIST DEMON**, которые используют магию **DISPEL**. К счастью, она действует далеко не на всех.

После сражения продолжайте двигаться на юго-запад, и вы выйдете к городу **ROFT**. В доме на севере города в одном из домов вы найдете **PETRO**, который умирает, так и не успев осуществить свою мечту попутешествовать на воздушном корабле.

Робот **ZINK** окончательно решает присоединиться к вашей команде, так как очень зол на дьяволов.

Из разговора с жителями **ROFT**'а вы узнаете, что в деревне гномов есть мастер, который может изготовить из **MITHRIL**'а хорошее оружие.

Выйдя из **ROFT**'а, пойдите вниз к воде и налево, через мостик. Пройдя далее к югу и к западу в пещеру, наступите на темный квадрат и, телепортируясь, вы увидите каменного голема по имени **CLAUDE**, которому вы возвращаете его потерянную руку. Великан присоединяется к вам.

Наступив еще на один темный квадрат на краю южной части пещеры, вы по мосту можете попасть в ту пещеру в **NORTH PARMECIA**, где когда-то **PASERAN** пытался открыть дверь, ведущую в тоннель.

Вернитесь обратно к **ROFT**'у и идите на северо-запад, к **GRANSEAL**'у. По дороге — снова бой.

На этот раз **GESHP** использует свое лучшее оружие — **PRISM FLOWERS**, которые бьют светящимся столбом по прямой, поражая всех, кто на пути, не разделяя никого на своих и чужих.

После боя появляется **GESHP**, который обещает очень скоро вернуться с **RED BARON**'ом и отомстить за то, что вы уничтожили его **PRISM FLOWERS**.

Подлечившись в ближайшем городе, продолжайте двигаться на запад. Вы уже недалеко от города **GALAM**, но путь вам опять преграждает **GESHP**, который не может пережить потери своих цветов. Он представляет **RED BARON**'а и подчеркивает, что красный он потому, что его доспехи все в крови его жертв и расправиться с вами для **RED BARON**'а — пара пустяков (red — по- английски «красный»). Он использует **DARK SWORD**, как магию **DESOUL**. Она действует не на всех, но главного персонажа держите подальше от **BARON**'а. Когда вы победите **RED BARON**'а, выяснится, что это ваш старый знакомый, **CAPTAIN LEMON** из **GALAM**'а. Он рассказывает о кошмаре, который приснился ему: будто бы он был под чьим-то контролем и убил несметное количество людей. **ASTRAL** говорит, что, к сожалению, это был не сон, и **LEMON**'ом действительно управлял дьявол, заставляя убивать всех, кто встречался ему на пути.

LEMON потрясен и просит **ASTRAL**'я помочь искупить страшные грехи. Напрасно **ASTRAL** убеждает **LEMON**'а, что тот не виноват, так как не ведал, что творил, **LEMON** твердит только о том, что должен умереть и убегает. **PETER** спрашивает **ASTRAL**'я, зачем он дал **LEMON**'у уйти, ведь тот покончит с собой. На это **ASTRAL** замечает, что сейчас бывший капитан из **GALAM**'а — бессмертный вампир и не может умереть.

На севере за рекой в густом лесу виднеется светло-зеленое пятно. Встаньте перед ним на берегу и используйте **DRY STONE**. Появится мостик, и вы сможете попасть в подземную деревню гномов. Спуститесь и поднимитесь по всем лестницам и в сундуках и вазах вы найдете очень полезные вещи: **DEMON ROD** (проклятое оружие для магов), **HEALING WATER** и **WHITE RING**. Найдите оружейника, который по вашему заказу может сделать из **MITHRIL**'а мощное оружие для некоторых бойцов. Изготовление

каждого вида оружия стоит 5000 золотых. Вы можете заказать: **BUSTER SHOT** — для лучников, **VALKYRIE** — для рыцарей, **SUPPLY STAFF**, **FREEZE STAFF** и **GREAT ROD** — для магов, **MISTY KNUCKLES** — для **SHEELA**.

Заказывая оружие, вы на вопрос оружейника, какой предмет будет использоваться, выбираете **MITHRIL** и затем указываете, для какого бойца хотите изготовить оружие.

Чтобы получить готовое оружие, нужно выйти из деревни, снова зайти и поговорить с оружейником.

Сейчас идите на юго-запад, к королевству **GALAM**. Жители **GALAM**'а расскажут вам, что **LEMON** умоляет всех, чтобы кто-нибудь прикончил его. Он пытался покончить с собой, но не умер.

Выходите из **GALAM**'а через главные ворота. В это же время **ZEON** разговаривает с **GESHP**'ом. Король дьяволов в ярости, что вы победили **RED BARON**'а, и дает **GESHP**'у последний шанс разделаться с **SHINING FORCE** и принести ему камень зла. **GESHP** исчезает, но **ZEON** не верит до конца, что тот может справиться с вами, и вызывает дьявола **ODD EYE**, чтобы дать ему задание сразиться с вами, если **GESHP** будет побежден.

Выйдя из **GALAM**'а, вы сразу же сталкиваетесь с **GESHP**'ом. На этот раз дьявол сам принимает участие в сражении, так как это его последний шанс оправдаться перед **ZEON**'ом. В этом бою **GESHP** использует, в числе прочих своих сил, появляющиеся из-под земли самовзрывающиеся каменные головы, но, несмотря на то, что радиус действия их довольно большой, особого вреда они вам не причинят.

Самого **GESHP**'а победить несложно. После боя тот пытается убежать, и **ASTRAL**, вроде бы, не против, но тут вмешивается **ZEON** и приканчивает **GESHP**'а, чтобы обезвредить навсегда.

Идите на юг, и вас ожидает еще один бой. Вы узнаете, что все самые сильные дьяволы уничтожены, кроме **ODD EYE**. Дьяволы, сейчас повстречавшиеся на вашем пути, считают, что у них есть хороший шанс выслужиться перед **ZEON**'ом, добыв для него камень зла.

Этот бой тоже не должен доставить вам особых хлопот.

Прежде, чем идти дальше на юг, загляните в деревню **IEEL** (помните, где вы в начале игры нашли **KAZIN**'а?). Это к западу от **GALAM**'а.

При входе в деревню вы встретите **LEMON**'а, который в очередной раз пытается покончить с собой.

Идите в бар, где стоит старое пианино. Поиграйте на нем, и что-то где-то откроется. Чтобы найти это что-то, идите в церковь. Местный священник принимает вас за дьяволов, которые нашли потайную дверь и **ASTRAL** не может переубедить его. Из-за спины священника появляется интересный молодой человек и сразу уясняет, кто есть кто.

Вы спускаетесь вниз, в подземелье и долго беседуете с **CHAZ**'ом. Это сын историка **HAWAL**'а, продолжающий дело отца, и «по совместительству» маг. **ASTRAL** интересуется, где можно найти **HOLY SWORD** и дверь в древнюю башню. **CHAZ** отыскивает в шкафу книгу, в которой говориться об этом, но нужные страницы утеряны. Теперь только остается надеяться на силу камней, что на шее у **BOWIE**. **CHAZ** просит взять его с собой, чтобы увидеть, кто такой король дьяволов.

В сундуке в потайной комнате вы найдете **EVIL KNUCKLES** — оружие для **SHEELA** (оно проклято).

При выходе из деревни вас окликает **LEMON** и умоляет взять его в вашу команду. **ASTRAL** дает согласие.

У **LEMON**'а есть **BLACK SWORD**, но лучше не вооружать его им, так как меч проклят, а дать ему другое оружие.

Теперь вся **SHINING FORCE** в сборе (30 бойцов), и вы можете заняться поисками священного меча.

Идите на юг, в пещеру, где **SLADE** обнаружил драгоценные камни. Едва вы войдете в святилище, **JEWEL OF LIGHT** начнет светиться. Свет ведет **BOWIE** к нужному месту. В стене открывается пролом, и именно там находится легендарный священный меч — меч силы **FORCE SWORD**. Заберите его (кнопка **A** и «Search»).

В первом зале появился доступ к сундуку, где вы найдете **EVIL AXE** для воинов. Это проклятый предмет, им не стоит вооружаться.

Теперь идите на север, мимо пропасти, поверните налево и вниз. Вы увидите возле реки крошечный зеленый квадратик. Войдя туда, обойдите слева каменную голову дьявола и в песке позади нее возьмите **EVIL LANCE** для рыцарей (тоже проклятый предмет!). Вернитесь обратно, встаньте перед статуей и взмахните **FORCE SWORD** (**A** и использовать — **C** — меч). Рот демона медленно раскроется — это вход в лабиринт древней башни.

Поверните направо и поднимитесь по лестнице. Затем сразу вверх и по лестнице вниз направо. Пройдите по дорожке вверх до конца, потом налево до лестницы, поднимитесь по ней, по дорожке пройдите вниз по лестнице и спуститесь по ней — увидите три лестницы, ведущие наверх. Не поднимайтесь по ним, а воспользуйтесь дорожкой внизу, по которой дойдете до другой лестницы. Поднимитесь по ней, пройдите по дорожке вниз (не спускаясь с другой стороны лестницы!), до скользящего склона слева, затем по дорожке до лестницы справа. Поднявшись по ней, пройдите вверх до конца, спуститесь по скользкому склону, поднимитесь по еще одной лестнице, — и вы выйдете к воротам с черепом наверху.

Там уже вас поджидает **ODD EYE**, второй сильнейший дьявол после **ZEON**'а. В нем ничего не осталось от того слепого мальчика, которого вы пригрели когда-то. Именно **ODD EYE** был во главе армии, которая атаковала город человекоптиц **BEDOE**.

Дьявол ставит перед вами условие: или вы отдаете ему камни, оружие и все снаряжение, или умираете.

Посовещавшись, **SHINING FORCE** решает вступить в сражение. **ODD EYE** подготавливает поле боя: прокладывает между собой и вами широкий мост из стеклянных блоков, которые частично исчезают во время сражения, создавая дополнительные трудности для вас.

Перед смертью **ODD EYE** сожалеет, что память вернулась к нему, и он вынужден воевать. Он благодарит за время, проведенное с вами (видимо, не совсем уж он конченый негодяй!).

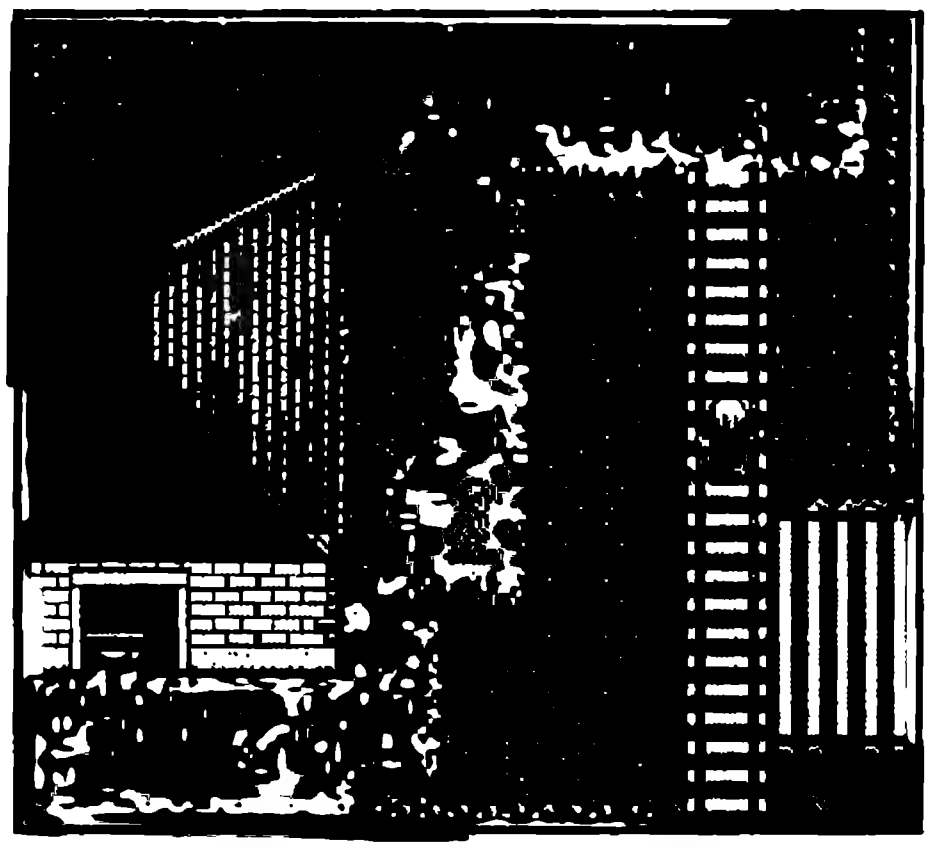
После битвы вы выйдете к основанию древней башни. Поднявшись по лестнице, встретитесь с **CREED**'ом, который сейчас на вашей стороне и может оживить бойцов, которых вы потеряли и еще потеряете в битвах.

Следующим будет бой в башне на нескольких уровнях. Главарь очередной банды дьяволов **REAPER** поражен известием, что могущественный дьявол **ODD EYE** уничтожен, и полон решимости остановить вас на пути к **ZEON**'у.

После боя, поднявшись внутри башни по двум лестницам, вы вступите в предпоследний бой. Вас ждет встреча с королем **GALAM**'ом. **ZEON**'а поблизости не видно, зато принцесса **ELIS** здесь. **GALAM** сообщает, что **ZEON** зол на вас за то, что его лучшие дьяволы уничтожены, и не собирается возвращать принцессу. Впрочем, обещает **GALAM**, вам и не суждено увидеть **ZEON**'а, так как **GALAM** сам собирается разделаться с вами.

Противники в этом сражении сильны, но и ваша команда к этому времени должна быть не из слабых. В последних боях у вас должны быть все запасы целебных средств.

После победы над **GALAM**'ом **ASTRAL** представляет принцессе **BOWIE**, лидера **SHINING FORCE**. Почти немая сцена с несколькими междометиями: налицо взаимная любовь с первого взгляда...



Но идиллию нарушает начавшееся землетрясение. **LEMON** говорит, что какая-то сила пытается вырваться из-под земли.

В стене открывается огромное отверстие, и появляется король дьяволов — **ZEON** (зрелище не для слабонервных!). **ASTRAL** пытается воздействовать на него своим заклинанием, но тому это, как слону дробина. Вид **ZEON**'а настолько устрашающий, что **ASTRAL** предлагает бежать отсюда. Но бедняжка принцесса после появления **ZEON**'а находится в глубоком обмороке, и вы, как истинные джентльмены, не можете бросить даму в беде. Так что не миновать грандиозной битвы, и только вера в силу священного меча и камней может помочь вам.

Это очень трудное сражение, так как **ZEON** — страшный противник, и сейчас он собрал вокруг себя сильных дьяволов. Линии жизни и магии **ZEON**'а кажутся бесконечными. Здесь вам придется туго, но у вас нет другого выхода, кроме, как победить короля дьяволов.

Если в сражении участвует **SHEELA**, используйте периодически магию **BOOST**, это несколько увеличит защиту ваших бойцов, так как сила атаки у большинства дьяволов выше, чем у вас.

После того, как вы выиграете битву, **ZEON** исчезает в черном провале стены. Появляется король **GALAM**, в которого в самом начале игры вселился дьявол. Король не понимает, что случилось, почему ему так плохо; он ничего не видит. Очнувшейся принцессе жалко бедного короля, и она неосторожно подходит слишком близко к нему. Тот внезапно хватает ее за руки, издевательски хохочет, и вместо **GALAM**'а снова появляется **ZEON**. **LEMON** в недоумении: как же так, ведь вы уничтожили **ZEON**'а, но тот заявляет, что его нельзя убить мечом, и все ваши попытки разделаться с ним всего лишь ослабляют его. **ZEON** приказывает **BOWIE** и **PETER**'у подойти к нему, иначе он задушит принцессу. Вы вынуждены подчиниться. **ZEON** требует, чтобы **PETER** забрал у вас камень зла. Как ни странно, камень сдвигается с шеи **BOWIE**, **PETER** забирает его и по приказу **ZEON**'а кладет на пол. **ZEON** берет камень, и силы его начинают восстанавливаться. **ASTRAL** в отчаянии взывает к **MITULA** и **VOLCANON**'у с просьбой о помощи. **ZEON** отпускает принцессу, напустив на нее черное облако, отчего та падает без чувств.

LEMON пытается помочь принцессе, но **ZEON** действует на него особым огнем, который сжигает даже вампиров.

BOWIE каким-то чудом удается выхватить камень из рук короля дьяволов, но он тут же становится жертвой мощного заклинания. От тела лежащего на полу **BOWIE** отрывается светящийся шар и гасит огонь, которым охвачен **LEMON**. **ZEON** снова пытается сжечь **LEMON**'а, и опять светящийся шар спасает того.

Без камня силы **ZEON**'а резко убывают. **LEMON** хватает его, и они вместе исчезают в черном провале стены, в другом измерении. Дыра в стене исчезает, и уже ничто не напоминает о только что разыгравшейся здесь драме.

Бойцы **SHINING FORCE** оправляются от перенесенного потрясения, но принцесса **ELIS** все еще без сознания.

В углу появляются мерцающие звездочки, и в башне материализуется богиня **MITULA**. Она рассказывает о том, что бог **VOLCANON** все же помог **SHINING FORCE** победить дьяволов, в частности, это он не дал сгореть в огне **LEMON**'у. **JEWEL OF LIGHT** был изготовлен именно **VOLCANON**'ом, он-то и защитил **LEMON**'а.

MITULA забирает оба камня и просит вас как можно скорее покинуть древнюю башню: чтобы «запечатать» навсегда **ZEON**'а, башня должна быть разрушена.

Пред уходом **ASTRAL** спрашивает у **MITULA**'ы, как им вылечить принцессу. Богиня объясняет, что **ELIS** отравлена, и когда яд выйдет из ее тела, никто не может сказать. Когда действие яда прекратится, вернуть принцессу к жизни может только поцелуй того, кто по-настоящему любит ее.

MITULA исчезает, и вам тоже нужно спешить: начинается землетрясение. Прихватив с собой принцессу, вы покидаете башню.

Прошло два года. Заново отстроен город **GRANSEAL**, точно такой же, каким он был раньше.

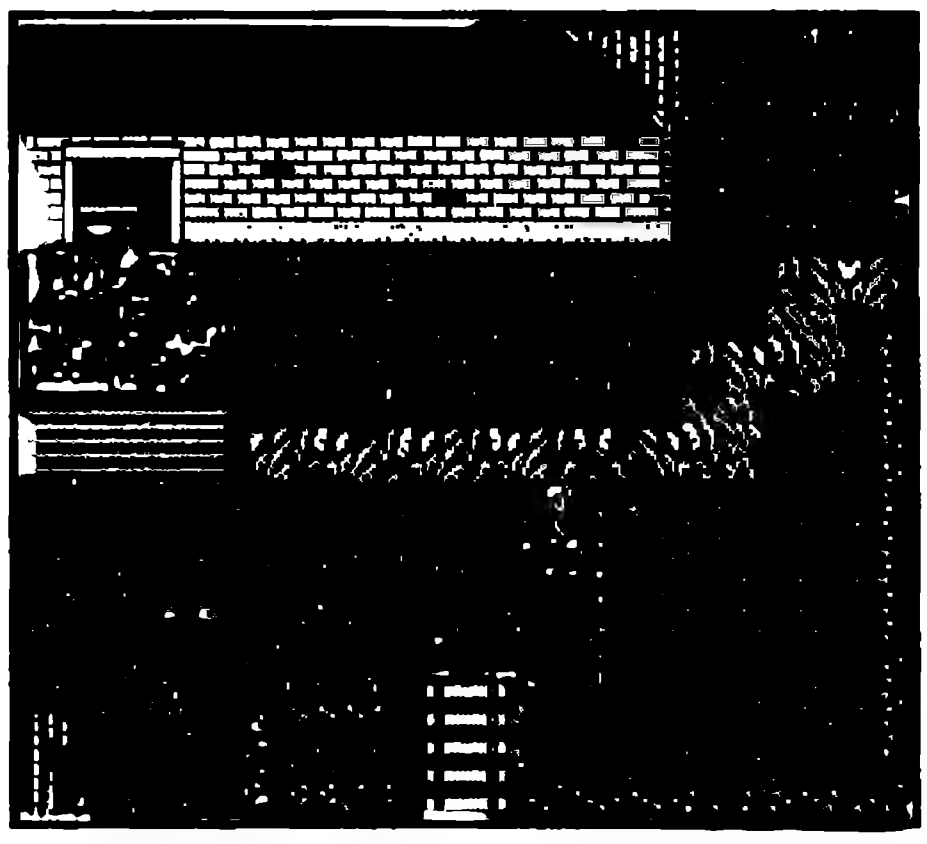
Однажды **BOWIE** в своем доме узнает, что принцесса **ELIS**, кажется, вышла из комы. Все жители только об этом и судачат.

Идите в здание школы, где найдете **ASTRAL'я**, **SARAH'у**, **CHESTER'а**, **KAZIN'а** и Джаху. Все вместе вы идете в замок. Там уже собрались многие бойцы **SHINING FORCE**. Здесь же и король, отец принцессы. Решается серьезный вопрос: кто же поцелует **ELIS**? **PETER** считает, что это должен быть только **BOWIE**. Никто не против, и король с **ASTRAL'ем** поручают ему эту ответственную миссию.

Поднимайтесь наверх, где вас ждет министр. Принцесса спит в своей постели. Встаньте с левой стороны кровати и дайте свое согласие поцеловать **ELIS** («yes»).

HAPPY END, и, одновременно, конец самой захватывающей и монументальной ролевой игры на приставке «**SEGA**».

Если вы дождетесь, пока пройдут все титры, и на экране появится надпись «FIN» и изображение драгоценных камней, то, подождав несколько минут, вы увидите сообщение «and more..?» Нажав A, B или C, вы окажетесь в заключительном сражении против всех боссов игры.



SHINING IN THE DARKNESS

СВЕТ ВО ТЬМЕ

Sega ● Количество игроков 1 ● Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Сюжет игры линеен, хотя это и компенсируется великолепными звуками, удачной музыкой, прекрасной графикой и разнообразием персонажей. Вам, к сожалению, большую часть времени придется пройти в мрачных подземельях, но таков замысел игры. Друзей у вас немного (всего двое), зато к вам на время присоединяются довольно необычные личности (DAI, молодой воин; GILA, волк в доспехах и с воинским умением, PRINCESS, которая дерется, непонятно чем (вероятно, короной).

Предыстория

После самой последней войны прошло много веков, и мрачное здание Лабиринта (**LABIRINTH**), все еще высившееся в горах, осталось единственным напоминанием о его сатанинском прошлом и об отчаянных годах этого мира. И вот, по прошествии времени, вокруг Лабиринта снова стала скапливаться тьма, все больше заволакивая дальние области мира. Людям стали видеться привидения и чудовища; рассказывали, что из могил повылезали мертвецы, а кто-то божился, что видел драконье пламя в горах. Эти темные известия начали все чаще тревожить дворец и короля, и он приказал соорудить форт вдали от Лабиринта и всех жителей, живущих в темных областях, переселить туда, под надежную защиту стен и вышек. Когда же игнорировать зло стало невозможно, так как оно заняло уже треть страны, король освятил землю вокруг замка, а в форте все время держались начеку. Таким образом, страна разделилась на три части: Замок, Форт и Лабиринт. Но долго так продолжаться не могло. В конце концов, враги и темные силы Лабиринта рано или поздно преодолели бы препятствия и завладели всей страной. Поэтому король отправил в Лабиринт своего лучшего рыцаря и вассала **MORTRED'a** и принцессу, чтобы заблокировать вход туда, тем самым заперев зло навечно в самом Лабиринте. Но они не вернулись. Прошла неделя после их отправки, две, три, месяц, а их все не было. Тогда министр, главный приближенный короля, приказал объявить конкурс, а **THEOS**, советник, выбрал вас. Вы - сын **MORTRED'a**, **ERMAC** (можно ввести любое имя, которое захотите, из пяти знаков). После своего отца вы лучше всех в стране владеете мечом. Вы тоже озабочены пропажей принцессы и отца и в ответ на царское приглашение идете в замок, где находятся все придворные - король, министр, **THEOS**, лорд **TRISTAN** и **VIRUN**, генералиссимус королевской армии. Вы полны решимости пойти в Лабиринт и спасти принцессу и отца. Король, принимая вашу кандидатуру, дает вам 200 монет и приказывает снарядиться и вернуться в замок, чтобы получить задание. Теперь вы предоставлены самому себе и должны уничтожить повелителя Лабиринта, злобного демона **DARK SOL**. Вам предстоит пройти пять этажей-уровней Лабиринта и четыре пещеры- пещеру силы (**THE CAVE OF STRENGTH**), пещеру мудрости (**THE CAVE OF WISDOM**), пещеру истины (**THE CAVE OF TRUTH**) и пещеру храбрости (**THE CAVE OF COURAGE**), в конце которых вас будет поджидать злобный **DARK SOL**.

ВСЕГО ИМЕЕТСЯ ТРИ ГЛАВНЫХ ГЕРОЯ НА ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕЙ ИГРЫ

Имя	ERMAC	MILO	PYRA
Краткая Характе-ристика	Сын лучшего рыцаря королевства, герой нового времени. Идет в Лабиринт, чтобы отыскать Принцессу и, что главное, отца.	Сын священника, приходник, огромной физической силы и к тому же облгдающий священными изаклинаниями.	Лучший ученик гильдии верховного колдовства, (как она считает), способная вам помочь, и очень обидчивая.
Какое оружие использует	Главным образом, мечи, а также ножи, сабли, лезвия, клинки и различные магические оружия такого же типа.	Топоры, некоторые мечи, некоторые посохи ножи, дубины	Все посохи, немногие мечи, кнуты, ножи, дубины.
Какие заклинания использует	Не использует никаких.	Revive, Heal, Detox, Blast, Quick, Desoul, Burst, Vision	Slow, Blaze, Bolt, Muddle, Heal, Boost, Freeze, Egress

Магии

Магии применяются в бою или в походе персонажами MILO и PYRA.

Магии MILO

1) **REVIVE**. Восстанавливает персонажа из мертвых.
2) **HEAL**. Восстанавливает энергию раненому персонажу
3) **BLAST**. Выстреливает копьями в противника. Действует на всех врагов.
4) **BURST**. Взрываются бомбочки у ног противника.
5) **DETOX**. Освобождает отравленного персонажа от действия яда.
6) **QUICK**. Увеличивает скорость и защиту ваших персонажей.
7) **SCREEN**. Применяется на противников-магов, заставляя их не пользоваться магией.
8) **DESOUL**. Уничтожает полностью некоторых врагов.
9) **VISION**. Применяется на любой имеющийся у вас предмет и объясняет его назначение.

Магии PYRA

1. **SLOW**. Уменьшает некоторые параметры противника.
2. **BLAZE**. Магия огня, действует на всех врагов.
3. **FREEZE**. Магия замораживания, действует на всех врагов.

4. **SLEEP**. Усыпляет некоторых врагов.
5. **HEAL**. Восстанавливает энергию ваших персонажей.
6. **BOLT**. Магия молнии, действует на всех врагов.
7. **BOOST**. Увеличивает защиту ваших персонажей.
8. **MUDDLE**. Дезориентирует некоторых врагов.
9. **VIEW**. Открывается карта части лабиринта.
10. **PIECE**. Открывается карта части лабиринта.
11. **EGRESS**. Магия возврата из Лабиринта в форт.

В процессе игры противник может применять различные магии. Вот полный список основных врагов:

Blackskelet ..... использует магию **FREEZE**
Bullsnout ..... использует магию **HEAL**
Cave Slug
Cavegoblin
Chestbeak ..... появляется из сундуков
Cloohopper
Cocatoris ..... парализует
Crystal Ooze ..... использует магию **FREEZE**, вызывает подмогу себе
Cyblock ..... появляется из люка в потолке
Dakr Hermit
Dakr Wing ..... может отравить
Dark Jelley
Dark Wisard ..... использует магию **BLAST, SCREEN**
Darkbat
Death Rattle
Deathguide ..... может усыплять
Demonica ..... использует магию **DESOUL**
Dreampuff ..... атакуют группами
Fungoid ..... призывает на помощь себе подобных
Ghost ..... появляется из сундуков, применяет магию **DESOUL**
Grimfowl ..... парализует
Grimwall ..... сидит в стене и сразу не виден
Griphon
Hellknight
Hydrax ..... парализует
Jackobuth ..... использует магию **HEAL**
Kaiserkrab
Killer Gnome ..... применяет магию **SLOW**
Killerbee ..... может отравить
Killwave ..... применяет магию **FREEZE**
Lancerot
Living Armor
Living Dead ..... отравляет
Mad Gnome
Man-are
Mazerunner
Meat Zombie ..... отравляет, парализует

Minotaur ..... использует магию QUICK
Naightwraith
Neandertal
Necromancer ..... призывает на помощь Living Zombie, магия HEAL
Nichtstalker ..... использует магию BLAZE
Ostrik ..... атакуют группами сразу на одного
Pitworm
Pynkihead ..... применяет магию HEAL
Scavenger ..... применяет магию BLAZE
Scizzar ..... появляется из-за поворота
Sea Stallion ..... применяет магию BLAZE
Skeletar
Slimy Ooze
Smoke
Sorceror ..... применяет магию BOLT
Soukthief ..... спускается сверху на веревке
Stinger ..... может отравить
Toadstoo ..... усыпляет
Tombwalker ..... применяет почти все виды магии
Tortolyte
Triklops ..... забирает магическую энергию
Troll
Vampyre ..... может отравить
Vile Ooze ..... применяет магию FREEZE
War Lizard ..... усыпляет, парализует
Widowfang
Wild Orc

Экипировка

Предмет	комуэкипируется	стоимость	влияние	спецсвойства
Bronze Kniff	всем	100	атака+5	-
Wooden Club	Ermak, Milo	120	атака+6	-
Short Sword	всем	200	атака+10	-
Bronze Saber	Ermak, Pyra	300	атака+15	-
Short Axe	Milo	330	атака+15	-
Sword	Ermak, Milo	750	атака+20	-
Woodstaff	Milo, Pyra	760	атака+20	-
Long Sword	Ermak	2530	атака+30	-
Endurostaff	Pyra	1000	атака+15	при ударах энергия отнимается также и у вас
Firestaff	Pyra	2000	атака+15	может использоваться как магия Blaze
Icestaff	Pyra	3500	атака+25	может использоваться как магия Freeze
Morning Star	Ermac, Milo	350	атака+18	-
Steel Saber	Pyra, Ermac	1250	атака+25	-
Firesword	Ermac	12500	атака+60	может использоваться как магия Blaze

Stormsword	Ermac	25000	атака+110	может использоваться как магия Bolt
Battle Axe	Milo	1380	атака+23	-
Dark Scimitar	Ermac	28000	атака+120	оружие проклято, ударяет только через два хода
Great Flail	Milo	7500	атака+28	-
Thornwhip	Pyra	5500	атака+25	ударяет по всей группе врагов
Steelwhip	Pyra	13500	атака+35	ударяет по всей группе врагов
Long Spear	всем	9500	+35	-
Cotton Robe	всем	80	защита+4	-
Elven Hood	Milo	12000	защита+22	-
Woven Robe	Pyra, Milo	200	защита+9	-
Straw Robe	Pyra, Milo	250	защита+10	-
Fur Robe	Ermac, Milo	450	защита+16	-
Leather Armor	Ermac, Milo	700	защита+20	-
Hemp Robe	Pyra, Milo	700	защита+20	-
Chain Mall	Ermac, Milo	1200	защита+29	-
Clothhood	Pyra, Milo	120	защита+4	-
Bronze Armor	Ermac, Milo	3200	защита+40	-
Beastplate	Ermac, Milo	1850	защита+35	-
Wemrobe	всем	40	защита+2	-
Sun Armor	Ermac	5000	защита+52	-
Magic Robe	Pyra	16000	защита+32	-
Royal Tiara	Pyra, Milo	1000	защита+16	-
Wood Shield	всем	3500	защита+22	-
Gauntlet	Ermak	120	защита+6	-
Leather Shield	Ermak	300	защита+13	-
Bronze Shield	Milo, Ermak	700	защита+20	-
Main Gauche	Milo, Ermak	700	защита+20	-
Madu	Milo, Ermak	2500	защита+22 атака+15	-
Leather Robe	Milo, Pyra	1800	защита+22	-
Iron Armor	Ermak	5600	защита+48	-
Steel Armor	Ermak	10000	защита+58	-
Magic Male	Ermak	30000	защита+50	-
Steel Helm	Milo, Ermak	5900	защита+30	-
Magic Shield	всем	16500	защита+35	-
Iron Shield	Milo, Ermak	8200	защита+26	-
Steel Shield	Milo, Ermak	9600	защита+42	-
Broad Sword	Ermak	9000	атака+50	-
Iron Lance	Ermak	12000	атака+75	-
Steel Lance	Ermak	20000	атака+100	-
Flail	Milo	800	атака+12	-
Bullwhip	Pyra	2000	атака+15	-
Shortspear	Milo, Ermak	2800	атака+25	-
Doubl Axe	Milo	3200	атака+30	-
Bronze Lance	Ermak	5000	атака+35	-
Battle Hammer	Milo	8800	атака+38	-

Здания

1. **CHURCH** - церковь. Здесь, у священника, вы можете:

а) за пять монет избавиться от проклятия;

б) за определенную сумму (от 50 до 1000 монет, зависит от уровня героя) восстановить погибших персонажей.

г) узнать, сколько очков опыта осталось вашим персонажам до следующего повышения уровня.

Кстати, нелишне заметить, что, если все персонажи у вас погибли, лучше сбросить игру и начать с ранее записанной ситуации, иначе ваша запись на следующее включение автоматически сбросится, что довольно неприятно. Все же для профилактики делайте копии главных и самых важных записей.

2) TROADER - кузница. Открывается где-то в середине игры, сначала она закрыта. Здесь у кузнеца можно:

а) купить или продать любое самое дорогое оружие, которого не бывает в обычных лавках;

б) отремонтировать сломавшееся в бою оружие или вещь (разумеется, за плату) ;

в) сделать оружие на заказ. Делать его нужно из **MITHRIL'a** или **DARK BLOCK'a**. И то, и другое можно найти в Лабиринте. Из **MITHRIL'a** получается светлое оружие, мощность которого превышает любое обычное оружие. Изделия из черного металла еще мощнее или умеют колдовать, но они проклинают своего владельца, нанося ему вред (иногда небольшой, иногда значительный). Самое безопасное - делать из черного металла щит для **PYRA - DARK SHIELD**.

Вот описание заказной экипировки:

Название	Атака	Защита	Стоимость	Способности
Darkhelm	-	+75	11800	понижает Speed на 30 пунктов
Darkshield	-	+85	2700	понижает Attack на 100 пунктов
Darkrobe	-	+50	10000	отнимает энергию после каждого боя (прим.10 пунктов)
Darksword	+125	-	48000	парализует на время
Mifril Hood	-	+45	11500	-
Doom Staff	+105	-	15000	проклят, используется магия Blaze; отнимает и вашу энергию
Mifril Sword	+118	-	45000	-
Mifril Shield	-	+45	22300	-
Mifril Rod	+100	-	45000	-
Mifril Axe	+160	-	38000	-

3) WEAPONS - оружейная лавка местного викинга, где можно:

а) купить оружие;

б) продать оружие;

в) купить специальное оружие «из-под полы»; тут он вытащит припрятанное оружие из под прилавка - лучший товар.

4) ARMORER - магазин брони. Все аналогично магазину «Weapons», только продается броня, шлемы и щиты. Также продается специальное оружие - помощнее, чем у викинга, и похуже, чем у кузнеца. Кстати, в любом магазине при покупке у вас предметов они будут недодавать вам 25%. Налоги...

5) ALCHEIMIST - лавка симпатичной девушки, где продаются лекарственные растения, крылья, зеркала и т.д.

	Стоимость	Действия
Herb	12 (golds)	прибавляет от 20 до 35 HP
Depoison	15	избавляет от яда
Angelfeather	24	возврат из Лабиринта в форт
Wisdom Seed	8	карта Лабиринта
Magic Mirror	?	отражает магию врагов на них самих же
Merical Herb	?	используется против яда и паралича
Healer Fruit	100	прибавляет более 100 HP
Smailing Salts	30	спасает от паралича
Herb-Water	2200	можно использовать несколько раз (прибавляет полностью энергию персонажа)
Holy Woter	8600	можно использовать несколько раз (разрушает проклятье вашего врага)
Map 1	500	открывает части Лабиринта Wisdom, где есть невидимые дыры в полу
Map 2	500	открывает части Лабиринта Wisdom, где есть невидимые дыры в полу
Orboftruth	1500	нужен для вскрытия некоторых стен
Misticrope	400	веревка поднимет вас на верхний этаж, если в потолке есть дыра
Rune key	500	открывает бронзовую дверь
Cell Key	1000	открывает все решетки
Dware's Key	300	открывает некоторые двери Лабиринта

6) TAVERN - заведение, где можно поговорить с народом, что зачастую важно, а то и просто необходимо, а также отдохнуть (провести ночь), что стоит всего 30 золотых, но восстанавливает полностью магическую и физическую энергии.

Существуют в этом мире еще и такие вещи, которые нельзя купить, но зато можно продать. Они лежат в Лабиринте в сундуках или в карманах монстров, которые нужно подчистить, предварительно уничтожив самих монстров. Вот некоторые из этих вещей:

Heal Ring - кольцо лечения, при использовании совершенно бесплатно энергия восстанавливается до максимума;

Cell Key - открывает все решетки в Лабиринте;

Rune Key - открывает дверь в пещеру мудрости (**THE CAVE OF WISDOM**) ;

Dwarw's Key - открывает дверь в пещеру силы (**THE CAVE OF STRENGTH**) ;

Magic Ring - добавляет вам магическую энергию;

Barrier Ring - очень сильно повышает защиту у своего владельца;

Barraggona Box - коробочка с «приколами». «Приколов» в коробочке очень много и самых разных - более 20 видов. Вот примеры (коробочка применяется в бою):

а) **Русская рулетка** - выбирается любой персонаж случайным образом (неважно, свой или чужой) и немедленно умерщвляется;

б) **Медпункт на колесах** - у всех ваших героев восстанавливается вся энергия;

в) **Джакс Бриггс** - сверху опускается нога и давит врагов;

г) **У страха глаза велики** - сверху спускается шар, и противники разлетаются в разные стороны;

д) **Умри, собака** - все враги исчезают и больше не появляются.

И это только часть всех «приколов», заложенных в этой, кстати, многоразовой коробочке. Правда, если часто ее использовать, она взорвется.

Управление

1) Управление в перерыве между сражениями:

а) кнопка A (C) - вызывать меню статуса; выбрать команду, функцию, предложение;

б) кнопка B - отмена какой-либо команды, функции, предложения, просто ответ «**нет**», выход из помещения;

в) кнопки «**Start**», «**X**», «**Y**», «**Z**», «**Mode**» не функционируют.

При нажатии кнопки A (C), появится информация:

SPELL - указывается, у кого какая магия имеется.

SEARCH - исследовать место, где вы находитесь (в Лабиринте).

ENTER - войти куда-либо (в Форте).

GIVE - передать предмет от одного персонажа к другому.

USE - использовать.

EQUIP - экипировать вашего персонажа.

DROP - избавиться от лишнего предмета (всего их у каждого персонажа может быть не больше восьми).

STATUS - можно посмотреть статус каждого персонажа.

2) Управление во время боя

Появляется информация:

SPELL - применить магию.

ATTACK - ударить противника.

RUN - убежать от противника (удается не всегда).

ITEM - использовать какой-либо предмет.

В Лабиринте (кроме врагов, конечно) попадутся:

а) **сундуки** - обычно в них лежат деньги или вещи, но бывает, что там живут монстры, а иногда сундуки оказываются вообще живыми и очень зубастыми;

б) **диски** - находятся на перекрестках и разворачивают вас в определенном направлении;

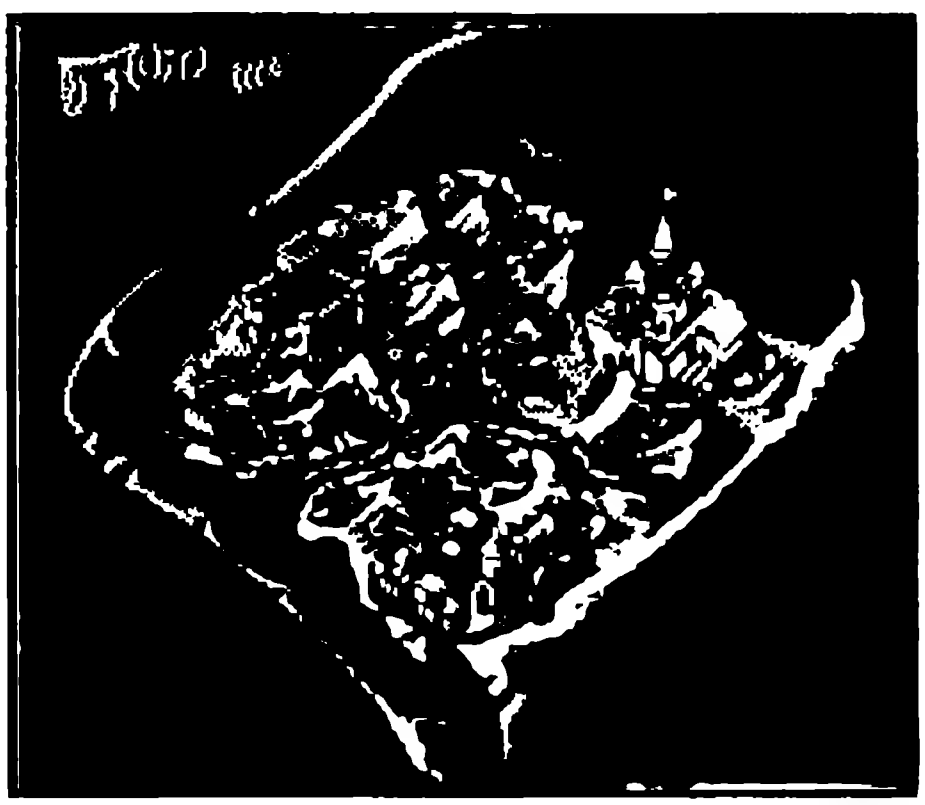
в) **двери** - бывают открытыми, то есть туда можно свободно заходить, а бывают и закрытыми, и открыть их можно лишь с другой стороны либо ключом;

г) **ямы** - бывают в полу или в потолке; из тех, которые в потолке, любят вылезать **Soulsthief'ы**, а в те, что в полу, можно провалиться, особенно если они невидимые (что иногда бывает) ;

д) **лестницы** - переходы между этажами.

Прохождение

Игра «SHINING IN THE DARKNESS», в основном, сводится к прохождению множества лабиринтов.



План миссий

Миссия 1. Уничтожить **KAISERKRAB'а**, охраняющего 1-й портал.

Миссия 2. Открыть портал в пещере силы **(THE CAVE OF STRENGTH)**.

Миссия 3.Открыть портал в пещере храбрости **(THE CAVE OF COURAGE)** и уничтожить **TORTOLYTE**

Миссия 4. Открыть портал в пещере истины **(THE CAVE OF TRUTH)** и уничтожить **BYBLOCK'а**.

Миссия 5. Открыть портал в пещере мудрости **(THE CAVE OF WISDOM)**.

Миссия 6. Спасти принцессу и уничтожить **DARK KNIGHT'а**, который на самом деле - ваш отец, **MORTRED**.

Миссия 7. Найти и уничтожить **DARK SOL'а**.

После выполнения каждой миссии заходите в таверну, церковь, замок, говорите с народом, - вы должны получить информацию о следующей миссии или получить какие-то необходимые предметы.

Миссия 1

Игра начинается в Замке. Вы получаете задание и 200 золотых, на которые вы сможете экипироваться в Форте. Купив нужные предметы, не забудьте экипировать их, так как автоматически это не делается.

Закончив приготовления, снова идите в Замок. Там вы впервые увидите **DARK SOL'а**, который ворвется во дворец и скажет, что он подчинил себе волю **MORTRED'а**, а с принцессой, мол, ничего не случится, так как он ее надежно спрятал. После этого **DARK SOL** исчезает, а король говорит, что в Лабиринте пропадают люди, а выжившие

рассказывают об ужасном крабе, живущим там. Вы отправляетесь разобраться с чудовищем.

Найти в Лабиринте **KAISERKRAB'a** очень легко: он вылезает из-за поворота тоннеля прямо у выхода. Краба реально уничтожить, имея примерно восьмой уровень и саблю или **MORNING STAR**.

Иногда вам будут встречаться фонтаны, расположенные сбоку, и лужи на полу. Пока это пусть послужит вам ориентиром, но потом, на следующем уровне, эти атрибуты лабиринта будут иметь свое значение.

Возвращайтесь в замок, где вас похвалят, дадут 200 монет и скажут, что в Лабиринте существуют пещеры испытаний - на мудрость, храбрость, силу и праведность. Вход в **THE CAVE OF STRENGTH** закрыт огромной дверью, которую открывает **DWARW'S KEY**. Министр даст вам этот ключ и прикажет открыть портал в этой пещере. Вы отправляетесь туда.

Миссия 2

Идите в церковь; запишитесь. Когда будете выходить, священник остановит вас и скажет, что в таверне находится его сын **MILO**, который может вам помочь. Идите в таверну, и там увидите **PYRA**, которая всеми способами будет пытаться вызнать у хозяина, где вы находитесь.

Увидев вас, она присоединится к вашим силам. Зайдите снова в церковь. Там будет находиться **MILO**. Он также присоединится к вам. Идите в замок, получите **ROYAL TRIARA** и спускайтесь в лабиринт. Найдите по картам дверь (**DWARW'S DOOR**) и отоприте ее, используя **DWARW'S KEY**. Она откроет вам проход к лестнице, по которой вы спуститесь в **THE CAVE OF STRENGTH**. В лужах на полу уже появляются лягушки духов воды, довольно сильные (для вашего уровня) враги. Найдя портал, входите в него, вам покажут, как взорвалась стена, загораживающая проход, в глубине Лабиринта, и перенесут туда. Возвращайтесь в Замок, поговорите с **MELVIL'ом**, новым советником, запишитесь и снова идите в Лабиринт, в **THE CAVE OF COURAGE**.

Миссия 3

Ранее вам рассказали об ужасном демоне **TORTOLYTE**, терроризирующем местное население и наводящем ужас даже на обитателей Лабиринта. Вам поручено его убить, тем более, что в чреве у него внутри находится **ORB OF TRUTH** - шар истины, очень важный артефакт. Для того, чтобы проникнуть вглубь пещеры, используйте **DWARW'S KEY**. Чтобы попасть к **TORTOLYTE**, вам придется спуститься в подвал и снова подняться; убив его. вы получите **ORB OF TRUTH** и идите в портал, а затем обратно в Замок и опять говорите со всеми. У вас спросят, не видели ли вы **MELVYL'a**, который куда-то пропал, и пошлют в **THE CAVE OF TRUTH**.

Миссия 4

Вам предстоит пройти самую коварную пещеру из всех - **CAVE OF TRUTH**. На вас будут падать стены, из луж на полу вылезают морские коньки, а на перекрестках будут находиться круги, разворачивающие вас на 270 градусов. Вам нужно попасть к Мнимой стене (обозначена на карте). Подойдите к ней (стена светится) и примените **THE ORB OF TRUTH** (Use). Из стены вылезет **GRIMWALL**. Убейте его, и стена исчезнет, а от-

кроется проход дальще. Подойдите в пещере истины к выходу. Это мнимый выход, не настоящий. Примените **ORB OF TRUTH**, и он исчезнет, открыв вам проход дальше. Вам обязательно нужно иметь **FALSE IDOL'a**, чтобы вставить его в стену. Тогда решетка с боссом откроется, и вы сразитесь с ним. Затем идите в портал, на этот раз уже настоящий.

Миссия 5-6

Вам нужно пройти **THE CAVE OF WISDOM**. Главная особенность этого лабиринта в том, что тут множество невидимых ям. На карте они обозначены. Ничего сложного в Лабиринте нет, только нужно учесть, что здесь лежит **DARK BLOCK** - нужно взять его и изготовить из него оружие. Пройдя пещеру, идите в Замок. Там будет волшебник **KSERN**, который подозревает **MELVYL'a** в связи с лабиринтом. Идите в таверну, где будет сидеть **MELVYL**, который, как окажется, и есть **DARK SOL**! Он предложит вам сотрудничать с ним, и вы автоматически откажетесь.

DARK SOL исчезнет, а вы снова идите в Замок. Там появится **DARK SOL** и будет угрожать королю. Волшебник **KSERN** попытается его остановить, но **DARK SOL** применит магию **DEMONBRITN**, и **KSERN** едва успеет унести ноги. **DARK SOL** скажет, что вы найдете его в Лабиринте, и исчезнет. Вам дадут **MAGIC RING**, и вы отправитесь в путь. Идите туда, где вас ждал первый **KAISERKRAB** (портал не открывался), и зайдите в него. Портал исчезнет, а за ним окажется пентаграмма-телепортатор, которая перенесет вас на второй уровень Лабиринта. На третьем этаже вы увидите **MISTIC ROPE**, веревку, позволяющую вам забираться в дыры в потолке (Use) ; здесь посреди уровня вас будет ждать босс - внешне он копия **TORTOLYTE**, но сам намного мощнее - бьет магией. Клетка с принцессой находится на четвертом этаже. Пройдя от клетки налево, вы встретитесь с **DARK KNIGHT'ом** - своим отцом, **MORTRED'ом**; вам нужно будет его уничтожить. Он очнется от колдовства и умрет, а вы берите **CELL KEY** и принцессу и уходите из Лабиринта.

Миссия 7

KSERN даст вам **MEDALLION**, который можно класть в золотые фонтаны (желтого цвета), а затем из форта телепортироваться прямо туда. Пользуйтесь этим, и так постепенно подходите к пятому этажу Лабиринта. Этот этаж последний, магический. Здесь уйма врагов и все огромной силы и мощности. В конце Лабиринта (он не очень большой) вас ждет встреча с сами **DARK SOL'ом**; убейте его (поверьте, это несложно) и встретитесь с самой смертью - **REAL DARK SOL**, великим монстром, живущим в теле **MELVYL'a**. Это чудовище можно уничтожить, лищь имея примерно пятидесятый уровень и желательно побольше оружия света. И тогда вы освободите вашу землю от великого зла!

P.S. Легенды говорят, что, если собрать все оружия света и спустить их в сияющий фонтан (level 5), то **ERMAC** превратится в супервоина.

Схема №1

Labyrint. Уровень 1.

1 - Herb
2 - Herb
3 - Bronze Knife
4 - Herb
5 - 50 Gold
6 - 100 Gold
7 - Smailing Salts
8 - Morning Star
9 - Depoison
10 - 100 Gold
11 - Herb
★ - Portal
▬ - Дверь
✪ - Teleporter

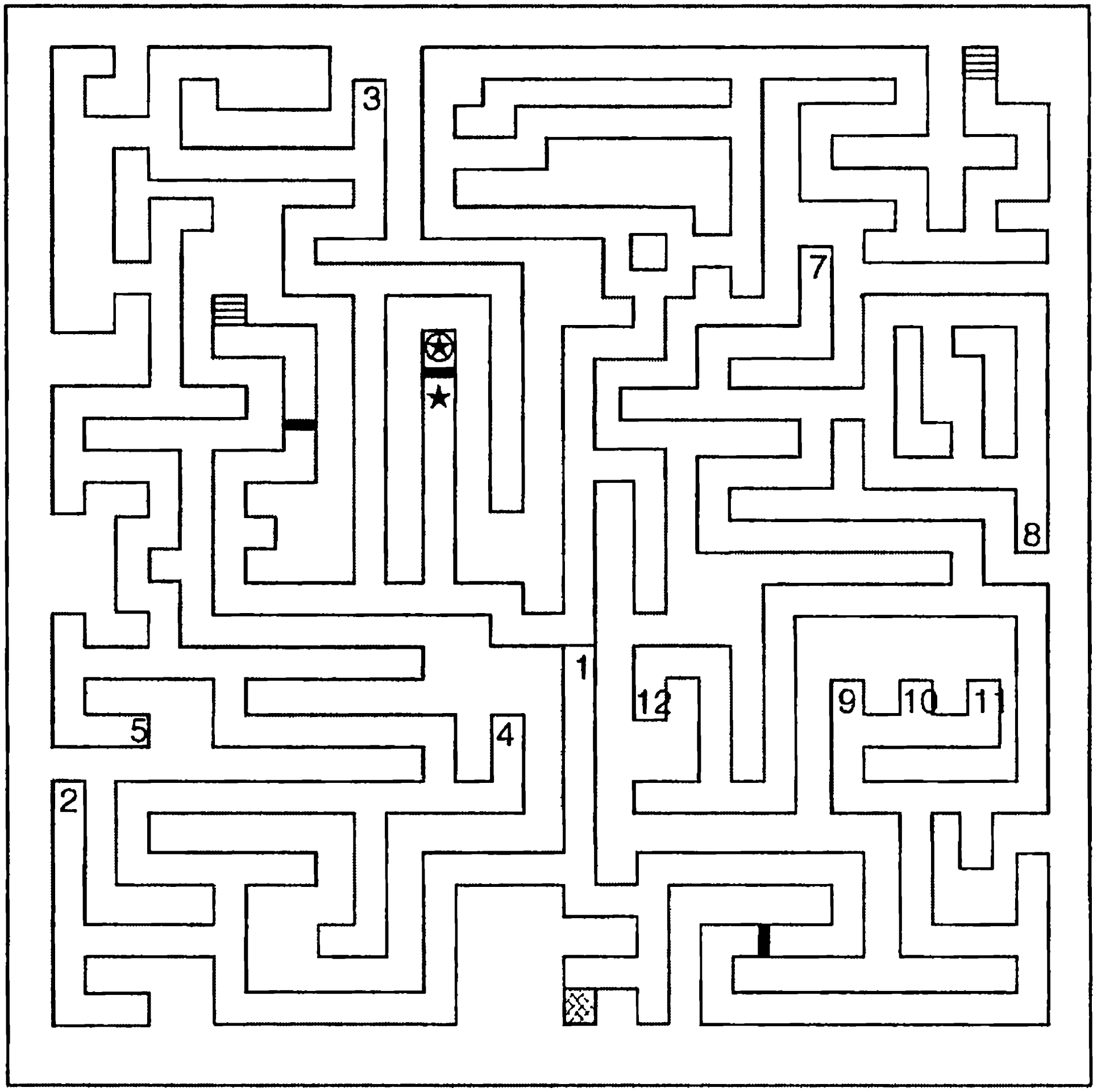


Схема №2

Labyrinth (лабиринт). Уровень 2.

1 - 300 Gold

2 - Barrier Ring

3 - Depoison

4 - Great Axe

5 - Smailing Salts

6 - Myphril Ore

- Start

- Gold Phoentan

- Дверь

- Дыра

- Poral

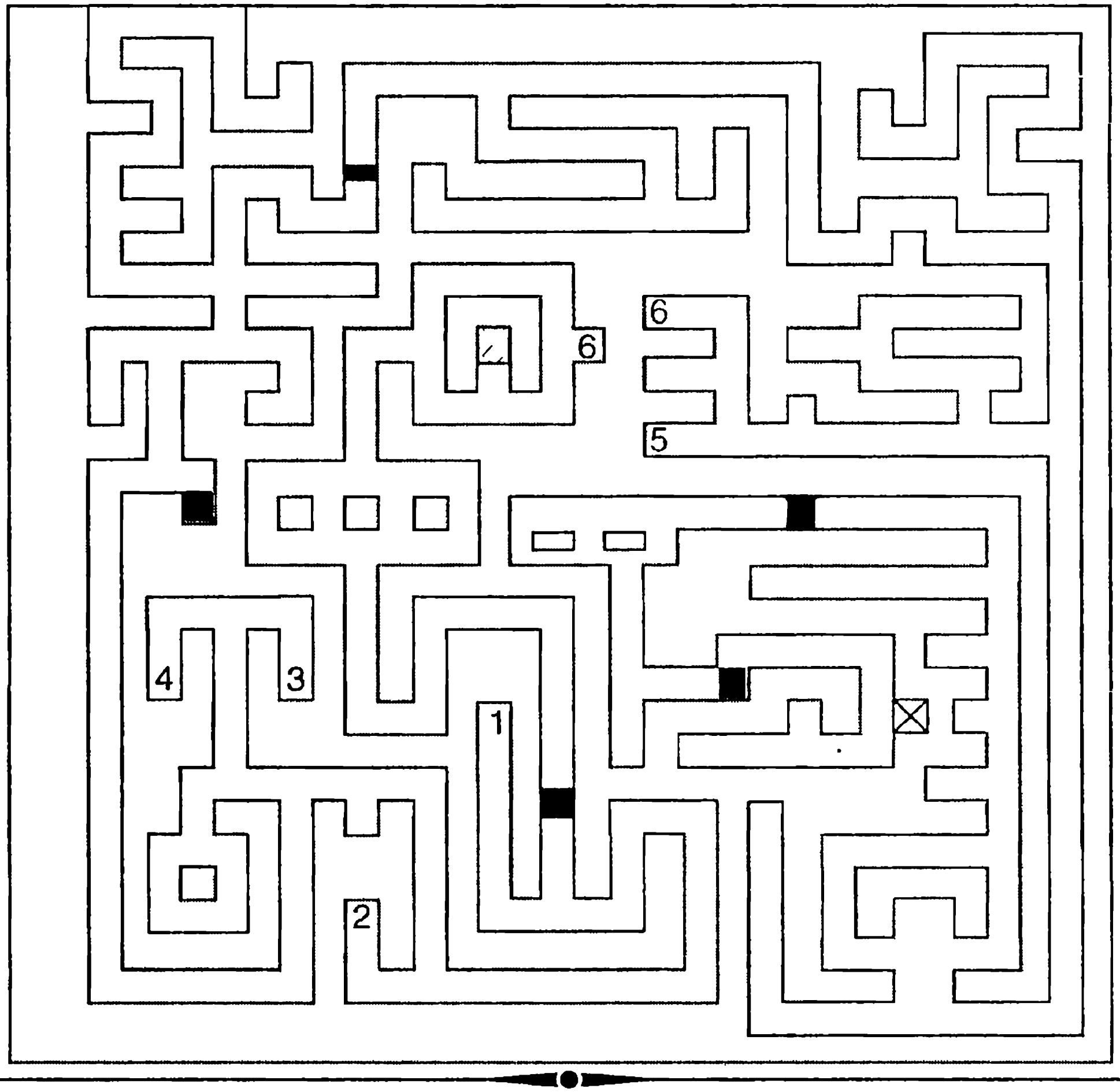


Схема №3

Labyrinth (лабиринт). Уровень 3.

1 - Mystic rope

2 - Herb water

3 - Icestaff

4 - Poolich door

5 - Light shied

★ -Portal

□ - Start

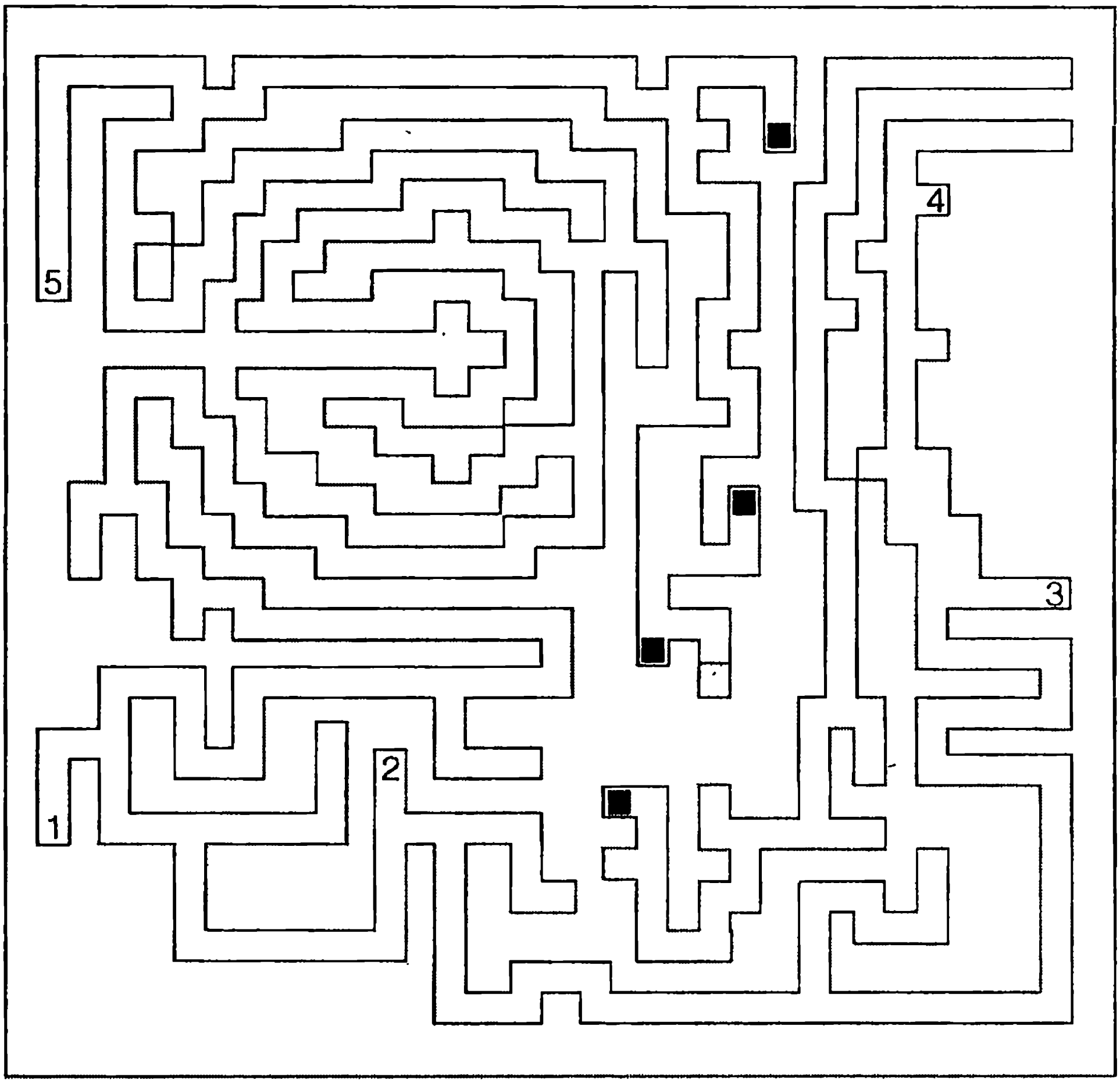


Схема №4

Labyrinth. Уровень 4.

1 - Healer Fruit
2 - Herb Water
3 - Steelwhip
4 - Frost Armor
5 - Handeater
6 - Handeater
7 - Heal Ring
8 - Light Blade
9 - Cell Key
A - Princess
▲ - Enter/Exit on Balcony
★ - End of floor
⊠ - Start

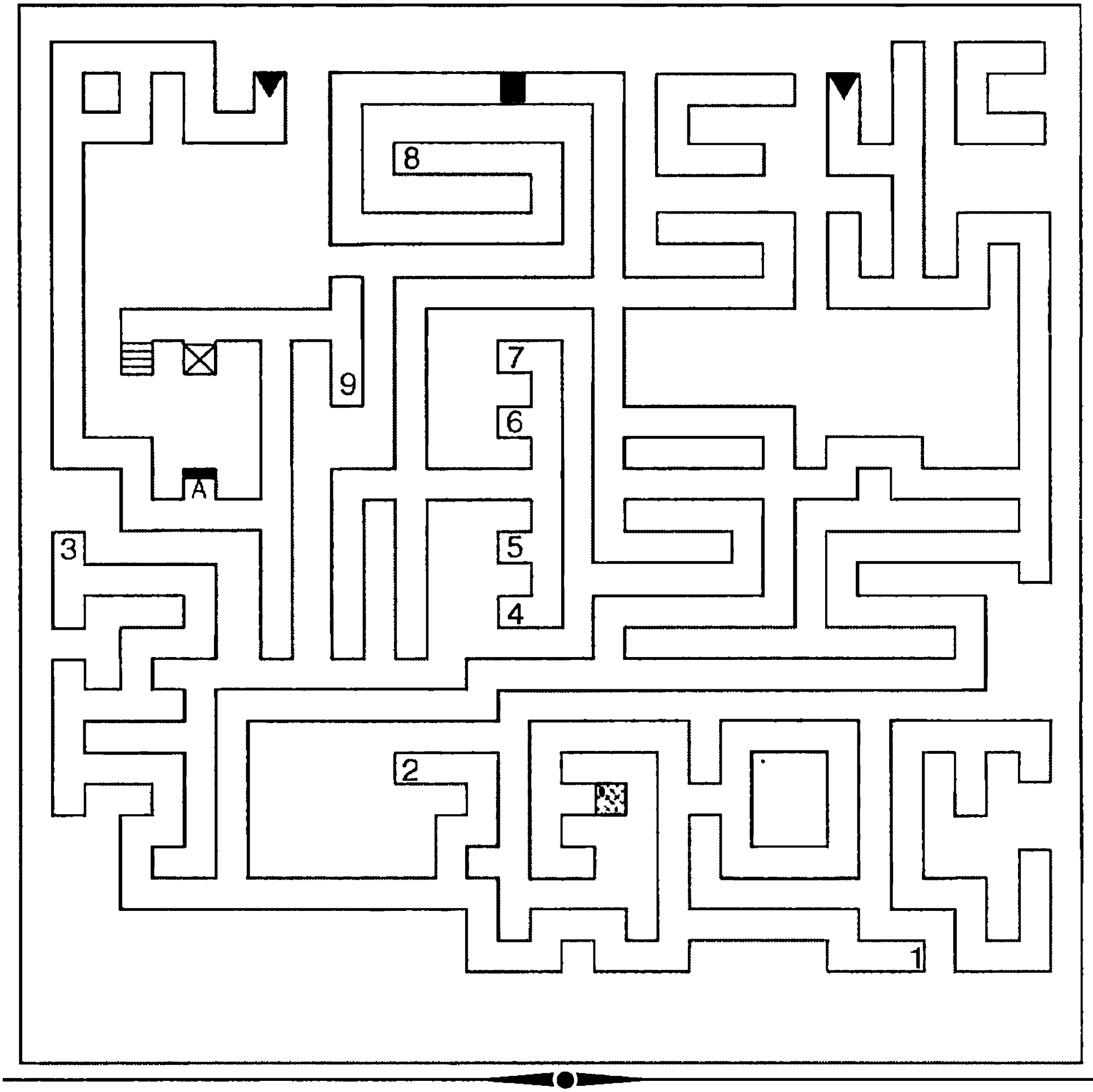


Схема №5 — The Cave of Wisdom (Пещера Мудрости).

1 - Smailing Salts
2 - Flail
3 - Steel Saber
4 - Map 1
5 - Battle Axe
6 - Map 2
7 - Ghost
8 - Dark Block
9 - Herb Water
★ - Teleporter
▩ - Start
D - Dai (Join to you)
≡ - Лестница на 2 этаж
▬ - Дверь

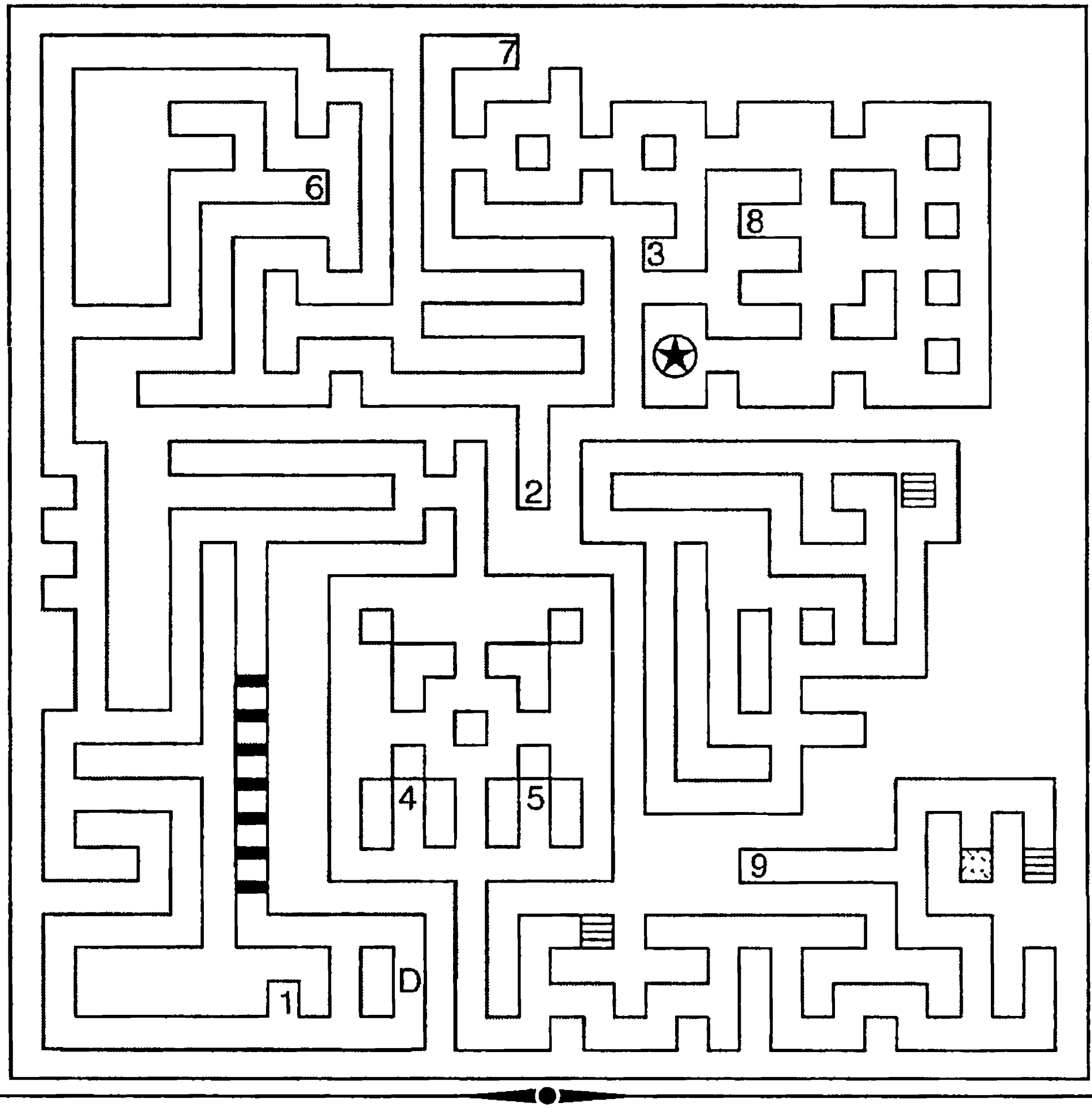


Схема №6

The Cave of Strength (Пещера Силы).

▨ - Вход	4 - Depoison	8 - 100 Gold	12 Short Sword
1 - Chestbeak	5 - Wisdom Seed	9 - Smailing Salts	13 Wisdom Seed
2 - Cheastbeak	6 - Herb	10 - Wowen Robe	★ Портал
3 - Wisdom Seed	7 - Chestbeak	11 - Magic Ring	▤ - Лестница на 2 этаж

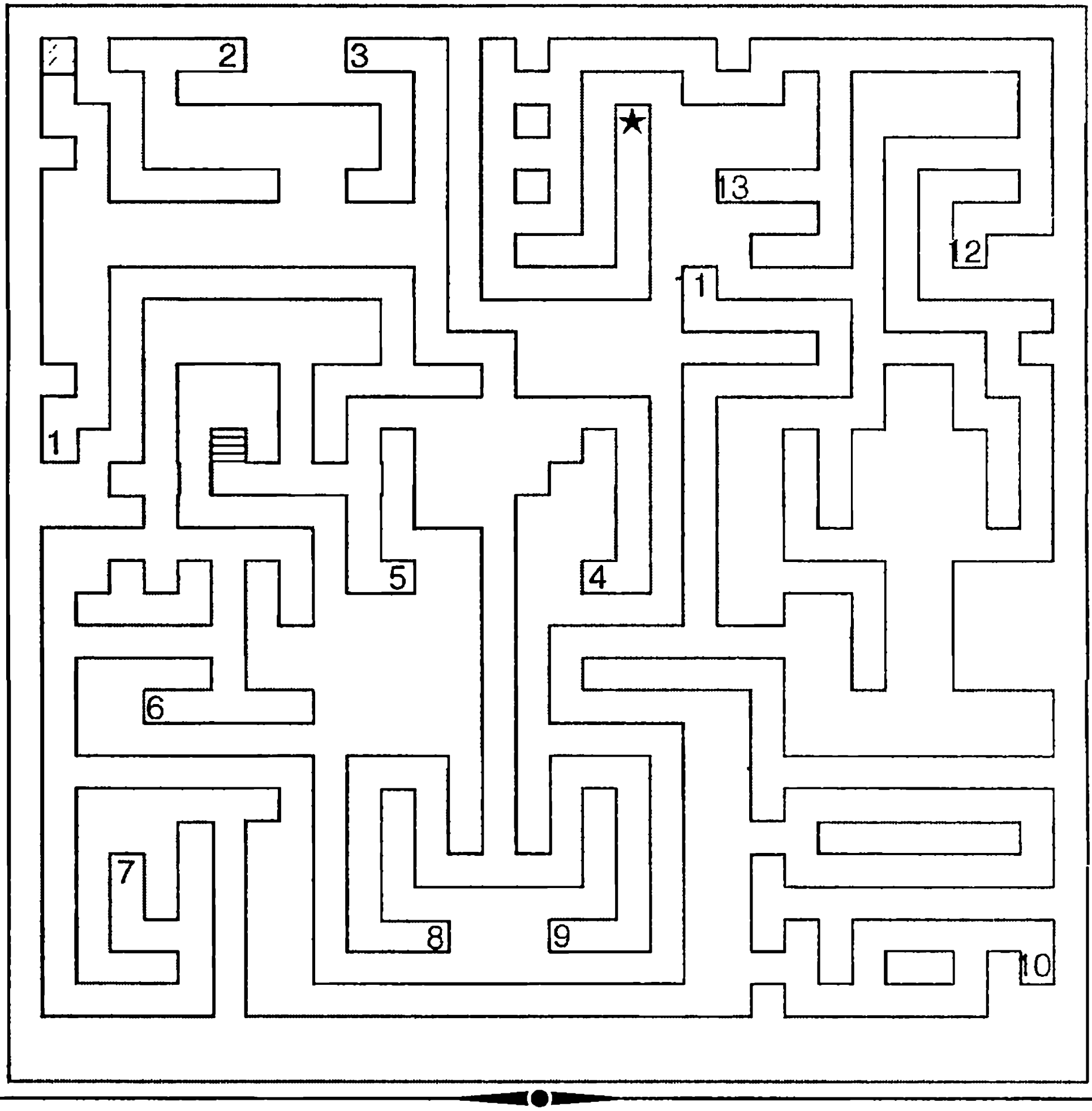


Схема №7

The Cave of Courge (Пещера Храбрости) .

1 - 50 Gold

2 - 100 Gold

3 - Morning Star

4 - Chesterbeak

5 - Woven Robe

6 - Angel Feather

7 - Smailing Salts

8 - Healer Fruit

9 - Woven Hood

10 - Wisdom Seed

11 - Portal (★)

12 - Start ( )

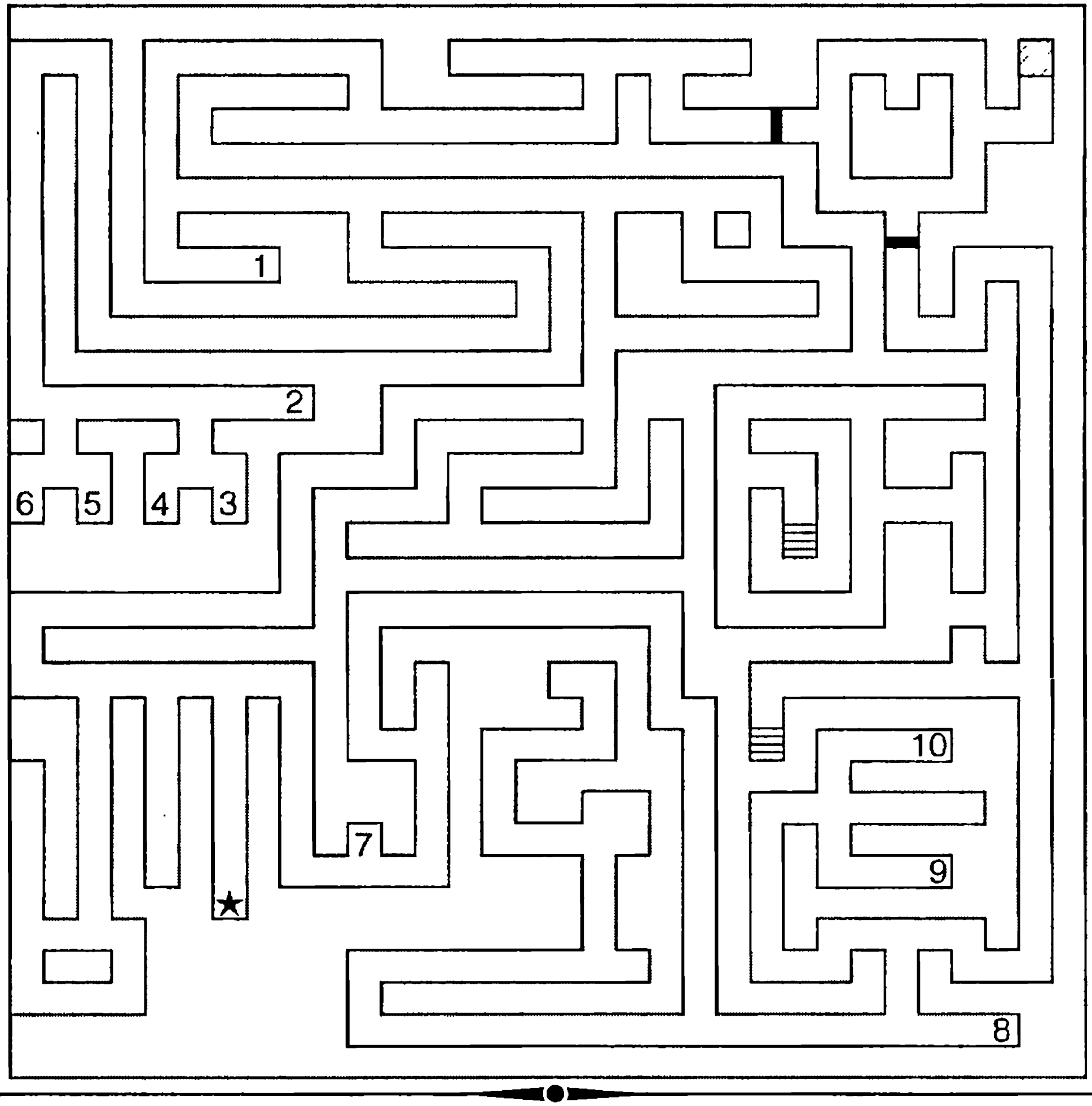
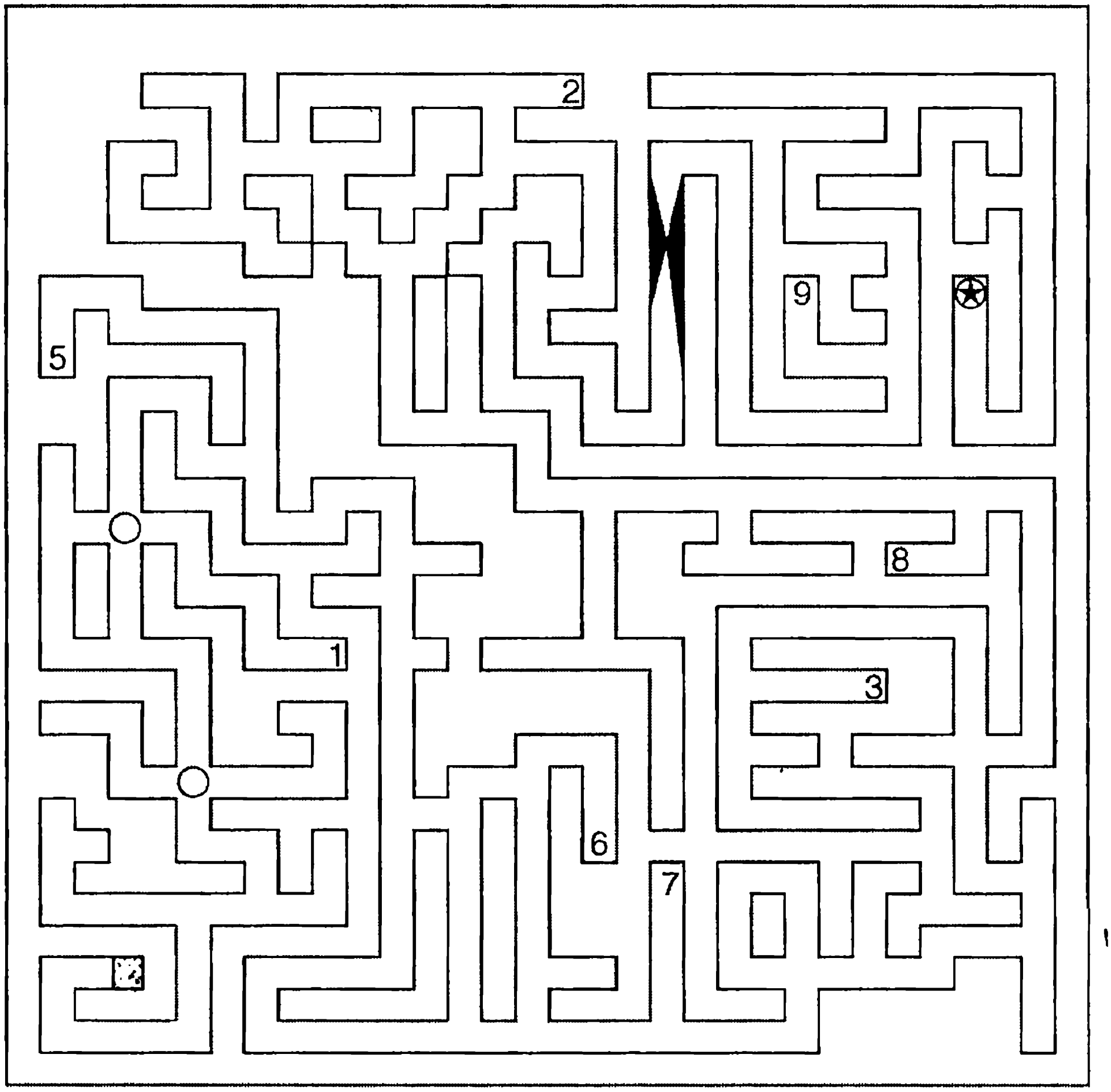


Схема №8

The Cave of Truth (Пещера истины).

1 - Woodstaf
2 - Ghost
3 - Faise Idol
4 - Smailing Salts
5 - Ghost
6 - Angel Feather
7 - Battle Axe
8 - Rune Key
9 - Rune Key
- Portal
- Start
- Real Portal
- Circle of Move



SOLEIL

СОЛЕЙЛ

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения с элементами ролевой игры
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Великолепная игра в стиле «фэнтэзи» с прекрасным сюжетом, хорошей графикой, удобным управлением.

Предыстория

Много лет на Земле властвовали монстры. Никто не знал, когда и откуда они появились. Земля была во тьме, но однажды раздался голос с небес: «Да будет свет!», и темные времена закончились. Большинство монстров погибло, но часть осталась и, скрывшись под землей, ждала своего часа, чтобы отомстить людям. Эта история начинается в тот момент, когда монстры снова появляются на поверхности и их столкновение с людьми неизбежно. Но готовы ли люди к этому, смогут ли они объединить свои усилия для борьбы с темными силами?

В игре предусмотрена очень удобная система записи (сохранения). Начав игру, вы можете выбрать один из четырех файлов для записи. Если файл свободен, установите фигурку рядом с номером файла и нажмите **A**. Затем вы должны обязательно как-то назвать своего героя, а уж потом начинается непосредственно сама игра. Также можно стереть (delete) ненужную запись или переместить (move) ее на другое место. Если вы хотите стереть запись, выберите «delete», нажмите **A** или **C** (вверху появляется «undo»), снова **A** или **C** рядом с записью и еще раз **A** или **C** рядом с «delete». Чтобы переместить (скопировать) запись, выберите «move», нажмите **A** или **C** (появится слово «which» — «которая?»). Ещё раз **A** или **C** рядом с нужной записью (появится слово «where» («куда?»), **A** или **C** рядом с тем файлом, куда вы хотите переместить запись (появятся стрелки) и еще раз **A** или **C** рядом с «move».

Чтобы продолжить ранее записанную игру, нажмите **A** или **C** рядом с нужной записью.

Управление

A — 1. Поговорить с кем-либо, прочесть что-либо;
2. Удар мечом;
3. Задержав и отпустив A — метнуть меч;
4. Поднять, опустить или бросить какой-либо предмет;

B — прыжок
C — использование некоторых способностей отдельных животных.

Нажав «**Start**» во время игры, в левой части экрана вы можете записать игру («save») — кнопка **A** или **C**. Сохраниться можно в любой момент вне сражения.

Квадраты заполнены изображениями животных, которых вы будете находить во время своего путешествия. Чтобы использовать какое-либо животное, наведите квадратик на изображение, нажмите **A** и поставьте его рядом с буквой **A** или **B**. Так же выбирается второе животное. В некоторых случаях действует только определенная комбинация, о чём будет сказано в описании. Так же можно поменять одно животное на другое. Два зелёных квадрата «take off» служат для того, чтобы, соответственно, убрать животное A (**animal A**) или животное B (**animal B**) с правой части экрана в левую. Внизу можно прочесть о способностях каждого из животных. Кошка **Kitty** остается все время в левой части.

Прохождение

Итак, у вашего персонажа есть имя, и вы готовы к трудному и увлекательному путешествию.

Игра начинается в городе **SOLEIL**. По случаю вашего дня рождения у вас собрались гости. Вам исполняется 14 лет, и по закону этой земли ваша мать дарит вам старинный меч вашего отца, погибшего в сражении, так как мальчики с 14-ти лет должны обучаться боевому мастерству.

Поговорите со всеми гостями за столом и с матерью и немного подождите. Снаружи донесутся какие-то звуки. Это фейерверк по случаю отъезда из города героя **AMON**'а. Ваши друзья предлагают пойти к замку короля, чтобы успеть увидеть **AMON**'а прежде, чем тот отправится на подвиги.

Выйдя из дома, идите налево до площади с фонтаном и поговорите с человеком, сидящим на скамейке. Он расскажет (ответьте ему «no»), что для того, чтобы получить титул героя, необходимо в школе совершенствования боевого мастерства добыть три медали — бронзовую, серебряную и золотую. Тогда король даст священный меч **HOLY SWORD** — отличительный знак героя.

Теперь идите к замку, возле которого уже стоят ваши друзья: **PYCO**, **BULL** и **ALICE**, с которыми вам нужно поговорить.

Зайдя в замок, вы увидите, как король вручает **AMON'у** меч и благословляет его на долгое путешествие. После того, как **AMON**покинет замок, подойдите к королю и поговорите с ним. Он даст вам разрешение на вход в школу **RAFFLESIA TRAINING GROUND**.

Выходите из города и идите по карте вверх к месту под названием **RAFFLESIA SCHOOL**. Нажав **A**, вы войдете туда.

Поговорите со стражем у входа, и он пропустит вас, так как на это есть разрешение короля. Когда у вас наберется 20 монет, зайдите в здание, расположенное у входа в школу. Там мастер научит вас метанию меча.

На указателе справа от инструктора вы прочтете:

Beginner's Course
Very easy

Это курс боевого мастерства для начинающих, что вам и нужно. С помощью меча проверяйте все сундуки и участки земли, покрытые травой, — там можно найти золотые монеты и яблоки, восстанавливающие жизненную энергию.

Подойдите к участку с двумя красными кнопками и белыми шипами справа, ударьте мечом по правой кнопке и соберите появившиеся золотые монеты. Пройдите налево и, чтобы пройти к широкой лестнице, разбейте мечом выпуклости на площадках. Поднявшись по лестнице, идите вправо и дойдите до движущегося участка на земле перед четырьмя сундуками. Возьмите монеты и вернитесь через другой движущийся участок, так как пока вы еще не умеете прыгать. Далее пройдите до второй широкой лестницы и, поднявшись, ударьте мечом по красной кнопке. Слева откроется проход. Чуть выше вы увидите еще одну красную кнопку, удар по которой позволит вам пройти к участку с движущимися механизмами с шипами. Пройдя мимо них, мечом расчистите маленькую площадку и выходите к воде. По воде двигайтесь влево, и вы выйдете к сундуку с бронзовой медалью **BRONZE MEDAL**. Ударьте мечом по четырем синим кнопкам. Больше вам пока делать в школе нечего, так что выходите по верхней дороге.

Сейчас ваш путь лежит в место под названием **DAHLIA VALLEY**, где вы столкнетесь с первыми монстрами. Поднимайтесь наверх. Зеленые кочки рубите мечом, но имейте в виду, что очень быстро они снова появляются. Примерно на середине пути наверх найдите две двери рядом, заколоченные досками. Метните меч, и появившийся водный поток принесет вас к дому, в котором вы должны победить волка. Брошенный меч должен поразить его, минуя защитные огни.

После победы над волком появляется старая леди и советует вам найти гадалку **fORTUNE-TELLER** на игровой площадке рядом с **SOLEIL**'ом

Возвращайтесь обратно в город, пройдите влево по мостику рядом с церковью, и вы окажетесь на площади для игр. Поговорив с детьми, вы узнаете, что дом гадалки сейчас открыт, и они советуют посетить его. В другом доме неподалеку можно за 800 золотых купить одно дополнительное золотое яблоко жизненной энергии, но вряд ли сейчас у вас есть такие деньги. Это можно сделать потом, когда у вас будет достаточно золотых монет.

Если вы разобьете мечом небольшие серые камни, под многими из них обнаружатся норки, из которых выглядывают непонятные существа. Но так как они вас не трогают, не обращайте на них внимания и идите к гадалке, в дом, рядом с которым табличка «**HOUSE OF FORTUNES**».

Гадалка предсказывает вам серьезные перемены в вашей жизни и исчезает, а вы обнаруживаете, что можете разговаривать с растениями и животными, но уже не понимаете людей. Белый цветок у входа скажет вам, что гадалка направилась в **IRIS**.

Вернитесь в **SOLEIL** и пройдите к дому, где вы начали игру. Поговорите с собакой **JOHNNY**, который пойдет с вами, чтобы помочь разыскать гадалку.

Выйдя из города, идите снова в **DAHLIA VALLEY** и на этот раз поднимитесь на самый верх. Там вы найдете кролика, который поначалу не захочет помочь вам (с ним нужно поговорить два раза), так как вы человек, но **JOHNNY** уговорит его, и кролик научит вас прыгать.

Сейчас идите в место под названием **ANEMONE BEACH**. При ходьбе по песчаному берегу можно собрать немало золотых монет и яблок, которые появляются буквально ниоткуда. Каждая уничтоженная морская звезда также дает золотую монету.

Поднимитесь справа по первой лесенке наверх и прыгайте через синие шипы по площадкам до красной кнопки, которая находится слева. Когда вы ударите по ней мечом, появится еще одна лесенка. Спустившись, дойдите до двух холмиков с норками, за которыми находятся ступеньки. Срубив холмики, подойдите справа к столбикам и метните меч в красную кнопку — от нее образуется дорожка. Вернитесь немного назад и по этой дорожке пройдите к **SONIC**'у, лежащему среди пальм. Рядом с ним красная кнопка — разбив ее, вы найдете неподалеку яблоко для восстановления жизненной энергии. Немного выше есть еще одна красная кнопка, после удара по которой появится лесенка, в данный момент вам не нужная, а вот на обратном пути вам не обойтись без нее (все кнопки нужно будет разбивать заново). Пройдите еще выше, перепрыгните через шипы и поднимитесь по широким ступеням в деревню, где живут животные.

В первом домике слева купите себе за 50 золотых кошку **KITTY**, которая пригодится, чтобы в случае вашей гибели один раз полностью восстановить жизненную энергию. Кошка «одноразовая», поэтому ее придется покупать не один раз (в дальнейшем, по ходу игры появятся и другие места, где можно купить кошку). Чтобы кошка пошла с вами, нужно поговорить с ней и ответить «yes».

Для того, чтобы открыть зелёную дверь в доме слева у забора, необходимо несколько раз подпрыгнуть на зеле ной площадке у входа. Слон, находящийся в доме, научит вас поднимать и переносить различные предметы (для этого нужно поговорить с ним и с помощью кнопки **A** взять и опустить дощечку, лежащую здесь же).

Сейчас выходите из деревни через северный выход и уберите с дороги большой камень. Как говорят животные в деревне, здесь живет большой монстр и, похоже, какое-то животное нуждается в помощи.

В этом месте периодически дуют сильные ветры и вам необходимо приспособиться к этим порывам в разных направлениях, чтобы удобнее было передвигаться или пережидать. На красные кнопки с желтой серединой нужно прыгать, а просто красные — бить мечом. В траве, если ее срубить, можно найти немало яблок. Рыб, выпрыгивающих из воды, уничтожайте броском меча.

Освободив проход от синей плитки слева до входа, дождитесь порыва ветра в нужном направлении и прыгайте влево через воду на длинный узкий участок. Двигайтесь по нему вверх, а затем направо. От участка с синими шипами идите наверх. По площадкам, находящимся в воде (предварительно расчистив некоторые из них, метнув меч), доберитесь до острова изогнутой формы (где лежит красно-белая полосатая дощечка). С него по площадкам можно прыгать влево и вверх (в конце этого пути вы найдете мешок с деньгами) или прямо наверх, предварительно бросив как можно дальше в воду дощечку. Именно прямо вам и нужно, чтобы добраться до чудовища. Прыгнув на до-

щечку, вы увидите еще две каменные площадки, а за ними — плавающий желтый шар. Вам нужно запрыгнуть на него, а оттуда — на ступеньки и к **OCTOPUS**'у. Победив монстра, вы освободите пингвина **PENGUIN**, который присоединится к вам. При использовании пингвина ваш меч будет обладать эффектом замораживания по отношению к огню и станет более мощным при метании.

Из **ANEMONE BEACH** направляйтесь к вулкану в **HOT DAISY**. Участок с огненной лавой заморозьте, метнув меч, когда с вами пингвин. Летающие языки пламени можно уничтожить также только метанием меча с замораживающим эффектом. На этих участках у вас обязательно должна быть кошка и не ленитесь снова покупать ее в **ANEMONE BEACH**, если потеряете во время прохождения.

После **HOT DAISY** вы окажетесь в **BURN DAISY**. Зайдите в дверь в стене перед огненной лавой. Идти по некоторым местам нужно очень осторожно и быстро, так как земля здесь очень тонкая, и вы можете провалиться в лаву, теряя при этом жизненную энергию. Пройдите немного вверх, поверните направо, пройдите через бревенчатый мост, спуститесь по одной лестнице и затем по другой. Пройдите под мостом и слева, отодвинув одну из зелёных плиток, спуститесь вниз. Прыгайте по площадкам влево и затем идите наверх. Отодвинув несколько плит, спуститесь вниз и идите направо через мост. Метнув меч в красные кнопки, вы получите две лестницы. Спустившись по ним, пройдите правее, наверх и влево, мимо разбросанных зеленых плит до входа в подземелье. Спустившись вниз, не заходите в дверь, а идите вправо до площадок над лавой.

Прыгая по площадкам, вы доберетесь до входа на большую площадь, огороженную каменными стенами, где вас ждет босс по имени **SHUFFLER**. Он распадается на множество зелёных фигурок, которые очень быстро меняют свое месторасположение. Бить мечом нужно по фигурке, которая временами мерцает красноватым цветам. Внимательно следите, куда она перемещается, так как, если вы ударите по другой фигурке, ваша жизненная энергия будет убывать.

Победив босса, вы получите в помощь летягу **CIEL**. При ее использовании меч при метании летит намного дальше.

Выйдите через выход в правом нижнем углу и направляйтесь в **IRIS**. В **IRIS**'е пройдите вниз, направо и вверх, перебравшись через механизмы с шипами. Справа, подойдя к коричневой стене рядом с деревьями, метните с помощью летяги и пингвина меч вверх. Он разобьет кнопки, и на месте деревьев появится огненная река. Перепрыгнув через нее, двигайтесь по коричневой дороге до выхода из этой части **IRIS**'а.

В другой части в первом доме вы увидите **AMON**'а, но, так как вы пока можете разговаривать только с животными и растениями, ни с кем в деревне поговорить вы не сможете. Выйдя из деревни по верхней дорожке, рядом с огромной ямой в земле поговорите 2 раза с белым цветком, дав ему по 10 золотых монет. Вы узнаете, что гадалка в самом деле была здесь, но куда она исчезла и откуда появилась эта яма, цветок сказать не может.

По правой дороге выходите в другую часть **IRIS**'а и также, как и в первой, разбейте красные кнопки мечом и, перепрыгнув два раза огненные участки, выйдите через верхнюю дорогу. Поднимитесь по канату на возвышение и зайдите в дверь за деревом. Там можно купить кошку (если ее уже нет с вами) и также за 50 золотых приобрести яйцо-бомбу **EGG**, тоже одноразового использования.

Затем пройдите на самый верх и направо: вы выйдете на автотрек. Дайте зайцу у входа 20 монет и он разрешит вам состязаться в скорости с гепардом **Cheetah** по имени **CHARLIE**. Если вы обгоните гепарда, тот присоединится к вам. Прежде, чем садиться в машину, поговорите с **CHARLIE**, и он предложит вам сделку: вы платите ещё 50 золотых монет, а он за это бежит медленнее.

Управление машиной осуществляется кнопкой **A** и стрелками.

Вам нужно проехать три круга по трассе и прийти к финишу раньше гепарда. Если с первого раза это не получится, пробуйте еще и еще, пока **CHARLIE** не присоединится к вам. С гепардом вы будете бегать гораздо быстрее и прыгать дальше.

Взяв **CHARLIE**, пройдите вниз мимо водоема, выйдите из этой части **IRIS**'а и идите направо. Перепрыгнув с помощью **CHARLIE** через длинную яму, прыгните на мерцающие точки, и вы превратитесь в зеленый колобок. Идите вниз, затем налево и вверх, пока не увидите таких же зеленых колобков. Спасаясь от появившегося **AMON**'а, вместе с ними зайдите в дверь в дереве наверху. Два раза поговорите с большим синим колобком, матерью этого семейства, и она посоветует вам зайти к молодому волшебнику **KLIN**'у, чтобы тот помог вам снова превратиться в человека.

Зайдите в дом **KLIN**'а, но он не сможет помочь вам, хотя сам и превратил вас в такое существо. Снова вернитесь к колобкам и вам посоветуют обратиться к старой колдунье, которая живет в доме за белой оградой. Чтобы попасть в дом, найдите внизу большую жёлтую звезду на красном фоне и 10 раз подпрыгните в ее центре. Появившаяся белая змейка откроет вход в дом колдуньи.

Колдунья согласится вернуть вам человеческое обличье, но при условии, что вы решите одну задачу в соседней комнате. Подойдите к зеркалу и, ответив «yes» на вопрос колдуньи, вы узнаете, что вам нужно переправить по очереди на оранжевый ковер птицу, гусеницу и цветок так, чтобы не оставлять вдвоем тех, кто может съесть один другого (например, птицы едят гусениц). Переправьте их в таком порядке: сначала гусеницу, затем цветок и сразу же отправьте гусеницу обратно, затем птицу и снова гусеницу. Выполнив задание, вернитесь в комнату колдуньи, и та превратит вас в человека. Из соседней комнаты выползет гусеница и захочет пойти с вами.

Идите вниз и, перепрыгнув через красные кнопки и через яму, выходите из **IRIS'a.**

Сейчас направляйтесь в пустыню **CAMELLIA DESERT**. Пройдите вниз и справа через круги движущихся песков выйдите в другую часть пустыни. Расчистите место у стержня плиты, на которой находится кактус, передвиньте к стержню красную плитку и ударьте по ней мечом. Плита исчезнет, а вам через большой участок зыбучих песков нужно попасть на ровную площадку напротив двух красных кнопок, огражденную серыми камнями и шипами. Оттуда метните меч в кнопки и пройдите в следующую часть пустыни.

В буквах наверху, выложенных из песчаных холмиков, можно найти множество яблок для восстановления жизненной энергии (разбивайте холмики мечом). Внизу нахо-

дится большой участок, покрытый шипами. Прыгая по норкам вниз, вы выйдете в другую часть пустыни. Отодвиньте одну зеленую плитку таким образом, чтобы передвнутьте ее к стержню большой плиты слева.

После удара мечом освободите еще один проход и за участком со множеством норок внизу вы увидите ещё одну плиту с красной плиткой. Взорвав ее, пройдите направо, и вы выйдете к небольшому оазису, в котором обитают животные. В доме слева можно купить кошку и летучую мышь **BAT** за 100 монет, которая на какое-то время может защитить вас от атак врагов.

В водоеме поговорите с синим динозавром. Он всю жизнь живет в пустыне, никогда не покидая ее пределы. Животные в оазисе говорят, что просили динозавра помочь перебраться через море, но, похоже, он трусливый, несмотря на большие размеры.

Внизу разбейте красную кнопку и, перепрыгнув через шипы, пройдите налево и выходите из пустыни.

Сейчас ваш путь лежит в башню Бабеля **TOWER OF BABEL**. Войдя в башню, поднимайтесь по канату наверх, но на полпути канат оборвется, и вам придется сразиться с монстром **ROXIE**. Бить нужно по красному сердцу, когда оно будет вне тела.

После победы над **ROXIE** пингвин скажет, что для того, чтобы попасть наверх, вам необходимо отправиться во **FRESIA**. Там можно найти особое растение, которое очень быстро вырастает, и с помощью него вы сможете попасть в верхнюю часть башни.

Выходите из башни и вернитесь в оазис в пустыне. Снова поговорите с динозавром, чтобы он помог вам переплыть море. Динозавр сначала отказывается, но когда вы будете выходить из воды, он передумает и пойдет с вами.

Идите по карте в самый низ, в **CASTLE OF FRESIA**. Прежде чем войти в сам замок, перед входом освободите огненного льва **LION**, метнув меч таким образом, чтобы он разбил кнопку и проход освободился. Лев пойдет с вами и, используя его, вы получите огненный меч.

В замке, чтобы разбивать снежные плиты, мешающие проходу, бейте мечом по гвоздям, торчащим из них. Меч можно метать и сверху, с мостиков.

Разбив плиты слева от входа, вы можете взять мешок с деньгами. Справа, разбив плиту, пройдите наверх и по второму мостику налево до телепортатора. Затем пройдите немного вниз и снова воспользуйтесь телепортатором. Вы окажетесь на небольшой площадке, огороженной белыми квадратами. Метните меч так, чтобы разбилась снежная плита и возвращайтесь обратно, туда, где два мостика. Вход на первый из них преграждают три снежные плиты.

Идите прямо до конца и затем налево тоже до конца. Если ударить по гвоздю, торчащему из стены, вы сможете встретиться с родственниками пингвина, который путешествует с вами. Крайний слева пингвин, если поговорить с ним, восстановит полностью вашу жизненную энергию, но некоторые плиты придется разбивать заново, если вы будете заходить в комнату к пингвинам.

Разбейте плиту напротив жилища пингвинов и идите вниз. Перед четырьмя снежными плитами воспользуйтесь телепортатором. Перепрыгнув через большую яму, поднимитесь по ступенькам и идите направо, до другого телепортатора. С помощью огненного меча разбейте глыбу льда, в которой замурован **AMON**, и он освободит вам проход, отойдя вниз. Пройдя левее, с маленького мостика разбейте плиты с обеих сторон и пройдите налево до конца.

Метните по два раза меч во что-то, похожее на розовый мешочек, внизу, с обеих сторон от большого мостика, и все снежные плиты исчезнут. Возвращайтесь обратно и используйте телепортатор. Идите наверх опять к жилищу пингвинов, а оттуда вниз до большой ямы, за которой две снежные плиты. Их нужно разбить, стоя на самом краю (плиты от края ямы не видны).

Освободив проход, прыгайте через яму с разбега и идите вверх до конца. Там вы найдете сундук с семечком нужного вам растения. Но тут же появляется монстр **GEORAMA** и заявляет, что все семена этого растения его, и вы не получите ни одного. Вам, естественно, придется сразиться с боссом. Когда он красного цвета, нужно метать меч с замораживанием, а когда синего — огненный меч, постоянно заменяя пингвина львом и наоборот.

После победы над монстром вы окажетесь в зале со множеством деревьев, покрытых льдом. Ударьте мечом по дереву у левой сте-

ны и появится проход, по которому вы попадете в подводное царство. Это довольно сложный этап, где вас подстерегает много опасностей. Трудность заключается еще и в том, что отсюда вы не можете выйти, пока не победите босса. Когда вы находитесь под водой, в правом верхнем углу появляются цифры — это время (time), которое вы можете провести под водой. Чтобы пополнить запас кислорода, вам нужно периодически подниматься наверх, на голубые площадки над водой.

Спустившись по лестнице под воду, идите влево до движущихся площадок. Прыгая по ним, переберитесь на другую сторону. Теперь вам нужно идти вправо до конца. Примерно на полпути вы увидите три зеленые плиты, которые нужно двигать таким образом, чтобы защититься от пузырей, которые сбрасывают вас в ямы. Это нелегкая задача и, возможно, вам придется не раз проделывать это. Вам необходимо попасть в самую последнюю дверь, которая открыта.

Монстр **LEVIAPHAN** умудрился доставить из **SOLEIL**'а в свое подземное царство вашу мать и прикрывается ею. Вам необходимо метать меч так, чтобы огненные шары, которыми атакует босс, отлетали обратно к нему. Каждый шар, попавший в вашу мать, восстанавливает часть утраченной жизненной энергии монстра.

Победив это чудовище, вы узнаете, что вместо матери был только ее образ. **LEVIAPHAN** восхищен вашей победой и присоединяется к вам. С его помощью скорость метания меча будет выше, то есть, быстрее возвращается к вам. Также вы будете быстрее просто орудовать мечом.

Выйдя из двери, идите налево, пройдите через площадку рядом с зелеными плитками и прыгните вправо. Возьмите золотое яблоко, пройдите вниз и снова прыгните вправо. Идите направо по направлению к тому месту, где вы начали этот этап, но, пройдя через маленькую площадку с двумя лестницами, прыгните через пропасть вправо, и вы попадете к выходу.

Теперь снова направляйтесь в **TOWER OF BABEL**. Перед входом в башню гусеница покидает вас и остается на каменной стене.

Зайдя внутрь вы увидите, что у двери, ведущей наверх, стоит здоровенный громила. Говорить с ним бесполезно, так как вы еще не можете понимать человеческий язык, поэтому вам остается только войти в маленькую незаметную дверку в правом верхнем углу.

Чтобы пройти через несколько комнат, в каждой необходимо решить что-то вроде головоломки.

В первой вам нужно метать мяч таким образом, чтобы попасть на красные кнопки. Освободив себе путь, выходите через дверь в левом верхнем углу.

В следующей комнате вы должны ударить два раза по зеле ному мешку, после чего часть плит разрушается. В итоге, вверху справа появится выход.

В третьей комнате для прохода по первой движущейся дорожке воспользуйтесь помощью динозавра, а затем бейте издалека по зеленым мешкам и старайтесь быстрее попасть в левый верхний угол.

В следующей комнате вам нужно разбить светлые плитки и при этом как можно меньше пострадать от движущихся огней. Выход справа сверху.

В пятой комнате пружинящие канаты должны перенести вас к выходу слева.

В шестой комнате вам нужно внизу слева восстановить недостающий коричневый квадратик, чтобы изображение на полу стало симметричным. Для этого просто подпрыгните на нужном месте, и вверху справа появится выход.

В седьмой комнате вы должны, отодвинув часть синих плиток, продвинуть красную плитку в левый верхний угол вплотную к трем синим и ударить по ней мечом, после чего проход освободится.

В восьмой вам снова придется немного полетать с помощью пружинящих канатов.

В девятой комнате вам нужно энергично пробивать мечом себе дорогу к выходу, разбивая плиты, которые довольно быстро появляются снова.

В десятой вы должны освободить себе проходы, отодвигая синие плиты. И, наконец, в последней, одиннадцатой комнате, вам нужно просто пройти к выходу по узким проходам, закрытым сверху плитками.

Выйдя на крышу башни, подойдите к бугорку рядом с дверью, и тут же из него вырастет растение, семена которого вы добыли в **CASTLE OF FRESIA**. Поднимайтесь по стеблю наверх, в райские кущи, где обитают души умерших. Здесь полная идиллия, все счастливы.

Идите по желтой дорожке вверх. Здесь пейзаж уже попроще и, к тому же, вас подстерегает масса опасностей. Разбив две серые плитки, отодвиньте часть синих, чтобы освободить себе проход. Дойдя до узкой площадки, направленной вверх, метните меч в бутон, и появится зеленая дорожка. Так проделайте несколько раз, двигаясь влево, пока не дойдете до еще одной узкой и длинной площадки.

Идите по ней влево очень быстро, так как серые площадки рушатся за вами. Затем идите прямо до зеленого берега и направо до длинных узких площадок. Пройдя по ним,

в конце прыгните на красную кнопку, вернитесь назад на берег, пройдите влево и вниз до участка с коричневой поверхностью. От него идите вправо, ударьте по красной кнопке, и вихревым потоком вас понесет направо.

Постарайтесь прыгнуть на красную кнопку, тогда ограждение исчезнет и вместо него появится узкая полоска неподвижной поверхности. Рядом с надписью на стене «**Jump!**» («Прыгай!») прыгните вправо так, чтобы попасть на сетку. По левому краю сетки переберитесь на берег, слева пройдитее на серый каменный участок и «разберитесь» со всеми красными кнопками, которые там есть, после чего вернитесь на сетку и идите вниз, к движущимся площадкам.

По ним переберитесь влево и идите к тому месту, с которого вы начинали этот этап игры. Снова дойдите до того места, откуда вы прыгали на сетку, и прыгните на узкую площадку рядом. Идите наверх, и вы выйдете ко входу в замок. Зайдя туда, расчистите от травы середину участка и появится стрелка из розовых цветов, указывающая наверх. Сделав шаг в пропасть над острием стрелки, вы увидите, что в воздухе появляются маленькие прозрачные площадки, по которым вы спокойно перейдете на другую сторону.

Все площадки в совокупности образуют огромную букву «D». На следующем участке в воздухе появляется буква «O» (прыгать нужно со средней части каменной площадки) и на последнем — «G» (прыгайте с одной из крайних площадок). Вместе это означает «**DOG**» — («СОБАКА»).

Пройдя в зал, встаньте перед голубой дверью и задействуйте собаку **JONNY**, после чего вы окажетесь в другом месте. Вам нужно с четырех сторон этого массива, висящего в небе, прыгнуть на небольшие квадратики, чтобы появились прозрачные площадки. Когда вы прыгнете на последний квадратик, появится дракон, который объявит, что это конец вашего путешествия... Чтобы выбраться отсюда, вам придется сразиться с ним. Бить дракона нужно только сзади. Главное здесь — шустро бегать и быстро метать меч.

Победив дракона, подойдите к воротам на самом верху и нажмите A. Вам вернут возможность снова понимать людей, и вы окажетесь у входа в башню, но за заграждением. Поговорите два раза с человеком, стоящим на «вашей» территории. Гусеница на стене над входом в башню превратится в бабочку и присоединится к вам. С ее помощью вы сможете изменять направление полета меча. Ударьте по рычагу с другой стороны и все ограждения исчезнут. Поговорив с человеком, крайним справа, вы узнаете, что в **IRISE**'е выпало небывалое количество снега, и что снегопад все продолжается.

Прежде, чем идти разбираться, что же происходит в **IRISE**'е, вернитесь в **SOLEIL** и загляните в дом, расположенный слева от фонтана. Там женщина, выдающая себя за вашу мать, скажет, что купила этот дом для вас за 50000 золотых монет. Когда вы поговорите с ней во второй раз, она попросит у вас 10 золотых. Не давайте их ей, а пройдите в свой дом, к вашей настоящей матери.

Поговорив с матерью несколько раз, снова вернитесь к самозванке, задействовав собаку **JONNY**. Выяснится, что это на самом деле была собака **RACOON**, которая попросит вас взять ее с собой. Это ценный помощник, так как она умеет отводить от вас атаки, притягивая к себе врагов (C), при этом выглядит в точности как вы.

Затем идите в королевский замок и справа поднимитесь по лестнице. Метнув меч, ударьте по рычагу и пройдите вниз, в большую комнату, где лежит красный ковер. Ког-

да вы вступите на ковёр, шкура гепарда, лежащая на нем, заговорит. После этого загляните в комнату наверху: в ванне вы найдете золотое яблоко.

Сейчас можно отправится в школу боевого мастерства, чтобы добыть серебряную и золотую медали. Сначала идите от входа влево, на уровень средней сложности **(Intermediate Course)**. Чтобы упростить себе прохождение, возьмите динозавра и войдите в воду. Поднимитесь по водопаду и выходите на берег на самом верху водоема. Пройдите чуть вверх и снова воспользуйтесь помощью динозавра, чтобы добраться до островка с золотым яблоком. Пройдя участок с шипами, идите налево.

Поднимитесь по серой лестнице с широкими перилами, и движущаяся дорожка вынесет вас к красной кнопке. Заверните направо, и в сундуках на этом участке найдется немало денег. Прыгнув на две красные кнопки по обе стороны каменного коридора, вы погасите огни, мешающие проходу. Вернувшись к движущимся дорожкам, поднимитесь наверх по четырем лестницам, спуститесь вниз и пройдите направо. Сдвиньте синие блоки в одну линию и ударьте мечом по красной кнопке. Пройдя мимо огней, поднимитесь наверх и с помощью резиновых канатов переберитесь на другую сторону. Ещераз сдвиньте синие плиты в одну линию, переберитесь через яму, и на лужайке среди цветов вы найдете сундук с серебряной медалью **SILVER MEDAL**.

Выйдя и снова зайдя на территорию школы, идите теперь вправо, на уровень высокой сложности **(Expert Course)**. С разбега перепрыгните широкую яму (с помощью гепарда) и идите до конца вниз и налево. Переберитесь с помощью каната через яму, пройдите мимо огней и поднимитесь по ступеням. На площадки нужно прыгать с разбега. Переправившись по площадкам через огромную яму, поднимитесь по ступенькам и в левом верхнем углу за деревом ударьте по красной кнопке.

Пройдя через коричневый участок, идите направо, и движущиеся дорожки вынесут вас к большому движущемуся участку. Пройдите через него и идите направо по маленькому мостику. Далее снова идите вправо, пробивая себе путь через сундуки и синие блоки. Поднимитесь наверх и по желобу скатитесь вниз. Идите влево мимо огней до конца, поднимитесь по ступенькам и метните меч в красную кнопку, чтобы освободить проход.

Перебравшись через яму и ударив по трем красным кнопкам, вы уничтожите огни. Идите направо и потоками вас вынесет к поляне с деревьями. Использовав все имеющиеся здесь красные кнопки, с верхней движущейся дорожки спрыгните вправо, идите до конца и затем вниз. Вы выйдете к сундуку с золотой медалью **GOLD MEDAL**. Взяв ее, вернитесь на поляну и пройдите вправо к трём синим кнопкам, — это выход.

Теперь, когда у вас есть все три медали, идите к королю в **SOLEIL**. У входа в замок **BULL** попросит вас отдать ему серебряную медаль. Ничего ему не давайте, иначе вам

снова придется добывать ее в школе, а **BULL**'у она ни к чему. Получите у короля священный меч **HOLY SWORD**, который намного мощнее, чем тот, что был у вас ранее.

Теперь можно идти в **IRIS**. Зайдите в дом, находящийся внизу и поговорите с девочкой по имени **CHAI**, которая не выпустит вас из дома, пока вы не послушаете, что расскажет еебабушка, сидящая в кресле. Бабушка поведает (ответьте «yes») историю о том, как в давние времена она, будучи еще маленькой девочкой, была перенесена однажды смерчем в прошлое, а вернуться ей помогли волшебные башмачки, которые потом куда-то пропали. После этого ещё два раза поговорите с девочкой, и она скажет, что знает что-то о волшебных башмачках. Ответьте «yes», и вы узнаете, что башмачки находились в сундуке на берегу пруда в **IRIS**'e, но потом их украли.

Выйдя из дома, пройдите наверх, к гигантской яме, и поговорите с цветком. За 50 монет он посоветует вам подойти к верхнему краю этой ямы. Сделайте это, и смерч перенесёт вас в прошлое. В доме внизу девочка говорит, что у неё есть волшебные башмачки, но она ни за что не отдаст их.

Идите по дороге направо, выйдите в другую часть **IRIS'a** и перейдите наверх. В пруду вы увидите синюю черепаху **ARMADILLO**. Бросьте в воду дошечку и с неепоговорите с черепахой, которая присоединится к вам. Ее можно использовать, как площадку для переправы (нажать **C** и затем взять — **A** и бросить — **A**).

Вернитесь в ту часть **IRIS'a**, где на берегу пруда стоит сундук рядом с домами. С помощью черепахи доберитесь до него, возьмите волшебные башмачки **MAGIC SHOES**, и вы снова окажетесь в заснеженном **IRIS'e**.

Сейчас направляйтесь в пустыню, туда, где на карте появилось изображение волшебного смерча, переносящего в прошлое. Идите коротким путем, через озеро, и войдите в пустыню в самой южной ее точке (по карте). Сразу же уберите с дороги две большие плиты, ударив по красным кнопкам и пройдите налево. Вы окажетесь в городе, построенном в пустыне. Зайдя во дворец и поговорив с находящимися там на двух первых этажах людьми, вы узнаете, что дворец был захвачен монстрами, которые сейчас находятся на остальных этажах. Возможно, там еше остались люди.

На втором этаже пройдите влево до конца и бросьте черепаху на красную кнопку. Поднимитесь на пятый этаж и в левом нижнем углу поговорите с человеком, сидящим за шипами. Он скажет, что можно проходить сквозь стены там, где есть светлые участки. На четвертом этаже пройдите сквозь стену к яме с квадратными площадкам и переберитесь через нее . Пройдите вправо через шипы и спуститесь на третий этаж по лестнице. С помощью динозавра преодолейте движущиеся участки пола, пройдите налево до конца и, пройдя через стену, возьмите мешок с монетами.

Пройдите сквозь стену в другом месте, справа, поднимитесь на четвертый этаж и по этой же лестнице сразу на пятый. Идите направо через шипы (на динозавре), затем налево и снова направо через длинную яму (используйте черепаху, бросив ее, как площадку, на середину ямы). По площадкам доберитесь до лестницы, ведущей на шестой этаж.

Пройдя вниз, бросьте черепаху на красную кнопку и через освободившийся проход идите вдоль стены налево, пока не увидите стоящую девочку, которую забыли здесь, когда изолировали монстров на верхних этажах дворца.

Идите за ней и по канатам спуститесь вниз. В сундуке возьмите волшебный порошок **AWAKENING POWDER**, который открывает заколдованные двери. Зайдите в дверь слева и сразитесь с огромным хамелеоном (бить его нужно, когда он становится зеленого цвета). После боя к вам присоединится **MOA**, легендарная птица с картины, которую вы оживили действием волшебного порошка. Эта птица усиливает в несколько раз способности некоторых животных, которые находятся с вами.

При попытке покинуть дворец, вас отправят в тюрьму (люди в этом дворце не доверяют друг другу и настроены не очень дружелюбно!). В тюрьме вы встретитесь с умирающей девочкой, которую вы спасли на шестом этаже. Ей не поверили, что она не монстр, так как решили, что с верхних этажей люди не могут вернуться.

Чтобы выбраться из тюрьмы, ударьте мечом стену наверху перед большим светлым участком на полу и выходите через образовавшийся пролом. Вы попадете в дом, стоящий перед дворцом. Поговорите с человеком на улице, и после этого вы окажетесь в уже знакомом оазисе. Если вы снова вернетесь в город, то не обнаружите никаких признаков присутствия людей.

Выйдя из пустыни, на карте вы увидите, что смерч переместился к северу, в **BURN DAISY**.

Войдите в дверь в стене и пройдите по площадкам через огненную лаву до большого островка, на котором найдете птицу **DODO**. Если вы используете ее, то к вашему мечу смогут притягиваться некоторые предметы (для этого нужно метнуть меч). Продолжайте двигаться влево и вверх, пока не выйдете к еще одной двери. Чтобы начать сражение с кукольным мастером **PUPPET MASTER**, метните меч с **DODO** через стенку налево, где находятся две фигуры. Бейте танцующую куклу усиленным огненным мечом по ногам. Кукла рассыпается, и какое-то время мастер-кукольник находится на полу. В этот момент и нужно метать в него меч.

Победив босса, направляйтесь в **ANEMONE BEACH**, куда переместился смерч. Идите по берегу в деревню животных (там вы были в самом начале игры). Неподалеку от входа в деревню появился белый говорящий цветок. Он говорит о монстре по имени **BARON**. Прежде, чем войти в деревню, вы должны два раза поговорить со старой обезьяной, которая просит вас уговорить всех зверей объединиться в борьбе против **BARON**'а.

Поговорив с животными (обязательно со всеми, на улице и в домах), вы убедитесь, что никто не хочет сражаться. После этого переговорите еще раз с обезьяной у входа и та уйдет, чтобы в одиночку попытаться победить монстра и спасти деревню и ее жителей. Спешите вслед за обезьяной ей на помощь! Говорящий цветок расскажет (поговорите с ним два раза), что безоружная обезьяна атаковала **BARON**'а. Цветок не знает точно место, где находится монстр, но это там, где на песке не останется следов.

Идите по берегу вниз, и вскоре вы найдете обессиленную обезьяну. Побегайте по песку ниже того места, где лежит обезьяна так, чтобы всепространство было усеяно вашими следами. Небольшой квадратный участок останется пустым. Подпрыгните на нём и вы встретитесь с **BARON'ом**. Сначала бейте катающийся песчаный шар, а потом, когда он рассыплется, удлиненные фиолетовые яйца.

После победы над монстром вы снова окажетесь в деревне. Почти все животные собрались в двухэтажном доме, где живут обезьяны. Поговорите со всеми и, в конце концов, вы опять перенесетесь из прошлого в настоящее. Золотое яблоко у входа вы можете взять, ударив по красной кнопке (бабочка и **MOA**), а затем «притянув» яблоко мечом (бабочка и **DODO**).

Волшебный смерч теперь переместился к югу, в **DAHLIA VALLEY**. Зайдите туда в южной части этого уровня, поднимитесь немного вверх, пройдите влево и спуститесь в самый низ с помощью водного потока (ударив мечом по заколоченной двери). Вы увидите вход в скале с глазами и небольшим серым конусом на крыше. Зайдя внутрь, пройдите вверх и направо, разбивая мечом шевелящиеся бугорки (они потом снова восстанавливаются), до сквозного прохода сквозь скалу.

Поднимитесь на ее поверхность и спуститесь с другой стороны. Пройдите два участка с шипами и бугорками, снова поднимитесь на другую скалу и спуститесь с нее. Пройдите направо до еще одного сквозного прохода и двигайтесь вверх и вниз по огненным потокам (с помощью динозавра), пока не дойдете до участка со множеством бугорков. Идите через них наверх и поднимитесь на скалу, прокладывая себе путь мечом. Идите влево, через мост и по канату переберитесь на другую скалу. Спуститесь с нее, пройдите под мостом, поднимитесь и спуститесь с другой скалы.

Выйдите через проход к другому проходу. Пройдя мимо огней направо, двигайтесь вверх через шипы, поднимаясь и спускаясь со скал, пока не выйдете к очередному сквозному проходу в скале. Пройдя через него, вы увидите вход в скалу, где вас ждёт босс — монстр-мать **MOTHER MONSTER** в виде большого красного сердца. Его нужно бить, задействовав пингвина и льва.

Уничтожив главного монстра, вы избавитесь от всех других монстров, которые оккупировали **DAHLIA VALLEY**. У выхода из пещеры подберите рог **HORN**. Сейчас смерч уже добрался до вашего родного города **SOLEIL**. В своём доме вы обнаружите мальчика и девочку — это ваши родители, когда они были еще совсем маленькими.

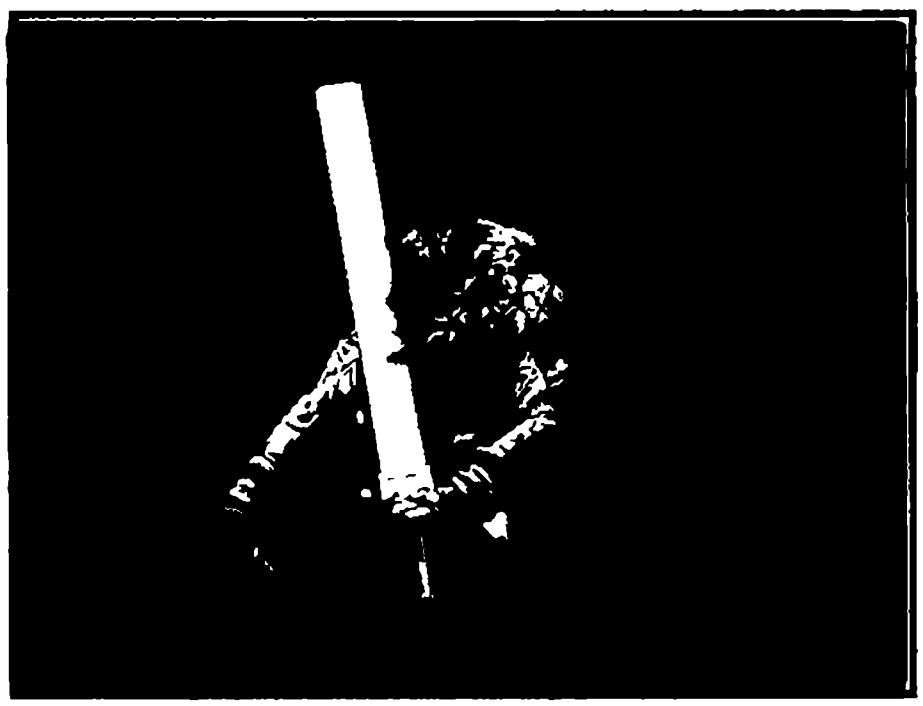
По случаю воскресного дня почти все жители города в церкви. Пройдите в замок. Короля нет на месте, а его приближенные говорят о какой-то опасности, грозящей королю. Если вы спуститесь вниз по лестнице слева от тронного зала, то увидите, что решетки на дверях зверинца, где содержались монстры, сломаны и зверинец пуст.

Поднимитесь из тронного зала по правой лестнице наверх. При вашем приближении монстры покинут помещение, где находится король, и отправятся в город. Идите снова в церковь, все монстры там. Поговорив с ними, вы увидите, что это очень миролюбивые создания и не желают никому зла. Они говорят о том, что монстры тоже бывают разные... При выходе из церкви вы встретите солдат, направляющихся туда, чтобы уничтожить монстров. Когда вы снова зайдете в церковь, все уже будет кончено... Сол-

даты удивлены, что монстры даже не пытались оказать сопротивление. Перед смертью один из монстров сказал, что чудовища не они, а люди, потому что, не пытаясь понять, где добро, а где зло, убивают только за то, что существа называются монстрами... Очень трогательная и поучительная сцена!

Вернитесь в замок и поговорите с королем. Затем прочтите табличку на площади перед строящимся фонтаном, и вы перенесетесь из прошлого в настоящее.

Выйдя из города, вы увидите, что смерч уже над озером. Зайдя в подводную пещеру, подвиньте зеленую плитку, лежащую слева, вправо и вверх так, чтобы водный поток, когда вы прыгаете на красную кнопку на скале у входа, направился по следам от плитки и заполнил яму справа. Поднимитесь на скалу, прыгните на красную кнопку и пройдите вверх и немного правее. Задействуйте бабочку и MOA и метните меч наверх (по проходу, который не виден со скалы). Управляя полетом меча, разбейте красную кнопку слева (с того места, где вы стоите, она тоже не видна).



Спуститесь со скалы и на динозавре переберитесь через яму, наполненную водой. Пробивая дорогу через шевелящиеся бугорки (под ними много шипов!), двигайтесь наверх, до длинной ямы. Разбежавшись по зеленой дорожке слева, перепрыгните яму и два раза используйте черепаху, чтобы бросить еена красные кнопки и освободить проходы. Пройдите вниз и с помощью динозавра переправьтесь через участок с розовой жидкостью. Идите наверх и разбейте мечом камни, мешающие проходу. Дойдя до глубокой большой ямы, с помощью бабочки и MOA постройте мостки над ямой (имейте в виду, что при ходьбе они разрушаются) и переберитесь на другую сторону. Поднимитесь на скалу, пройдите по ней вниз (слева вы увидите стоящих монстров), направо и еще раз вниз, пока не увидите красную кнопку. Метните в нее меч и спуститесь по образовавшейся лестнице.

Переправьтесь на динозавре через шипы и выходите к группе монстров, ничего плохого они вам не сделают. Они говорят о Духе энергии **SPIRIT ENERGY**, которого многие пытались победить, но никому до сих пор не удавалось этого сделать. Поговорите с монстром, лежащим в проходе. Он расскажет, что монстры и рады бы уйти с Земли, но выход заколдован и необходимо разрушить специальную энергетическую защиту, чтобы ворота открылись. Монстр спросит вас, согласны ли вы попробовать победить **SPIRIT ENERGY**. Ответьте «yes», и он освободит проход.

Перед вами пять ворот, в которые вам нужно поочередно войти и победить в каждом мире какого-то монстра. Выйдя из очередных ворот, восстанавливайте свою утраченную жизненную энергию у лежащего монстра.

Зайдя в первые ворота слева, вы сразитесь с огромным глазом, который передвигается под полом. Бросайте меч, чтобы попасть в него, когда плитки разрушаются. В первых воротах справа вы должны победить две руки, которые сталкивают вас на шипы. В следующих воротах слева вы сразитесь с черной нотой, а в воротах справа вам нужно собрать все яблоки (это, своего рода, разновидность широко известной игры

Pacman). В пятых, центральных воротах, вы должны очень быстро бегать по площадке и ждать, когда появятся шипы, которые постепенно уничтожают чудовище, похожее на гусеницу.

Когда будут разрушены все пять ворот, в центре появятся еще одни, где вам нужно будет сразиться со **SPIRIT ENERGY** — белым шаром. Вначале используйте комбинацию **ДОДО+МОА**, чтобы в шаре появился глаз, а затем **ЛЕВ+МОА** (и так — несколько раз). После победы над духом ворота в подземный мир будут открыты, и многочисленные полчища монстров покинут Землю.

Вы снова оказываетесь в городе **SOLEIL**, но без оружия и без друзей-животных — обычным мальчиком. Зайдите в замок и поднимитесь по правой лестнице — там заберите **JONNY**, который «гостит» у королевской собаки. Из разговора с жителями города становится ясно, что день рождения у вас только завтра, никакие гости еще не собрались и неизвестно, что подарят вам родители, которые оба пребывают в добром здравии. Так что все описанное — плод воображения, ваш и создателей этой замечательной игры!

Чтобы увидеть красочные финальные кадры, поговорите с **ALICE**, стоящей у выхода из города.

STORY OF THOR (THE)

ИСТОРИЯ ТОРА

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения с элементами ролевой игры
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Захватывающая приключенческая игра очень высокого уровня, насыщенная путешествиями, схватками с врагами, собирание предметов, ключей и т.д.

Предыстория

Однажды в королевстве **OASIS** два великих волшебника **REHARL** и **AGITO** чего-то не поделили и сошлись в битве не жизнь, а на смерть, в результате чего прикончили друг друга. Но остались после них два нарукавника от доспехов — золотой и серебряный.

Спустя несколько столетий, принц **ALI** во время своего путешествия на одном из островов в пещере нашел золотой нарукавник (**GOLD ARMLET**). И только он надел его на руку, как появился огненный джинн и велел принцу разыскать четырех духов, слуг **GOLD ARMLET**'а, а также выйти на бой с дьявольским серебряным нарукавником (**SILVER ARMLET**), который «владеет» душой джинна. **ALI** необходимо поторопиться, так как неприятель уже замечен на территории королевства **OASIS**. Принц садится в лодку и спешно направляется домой.

Управление

A — магия; вызов духа

B — разговор с кем-либо; отмена выбора в меню (для японской версии) или выбор в меню (для английской версии) ; удар.

Можно использовать спецудары (с **ALTKNIFE**):

— сальто с мощным ударом: удерживая **B**, нажмите й к й, затем отпустите **B** (персонаж стоит спиной к вам) ;

— «вертушка»: удерживая **B**, «обойдите» **D-pad** по часовой стрелке, затем отпустите **B**.

C — присесть и прыжок; выбор в меню (для японской версии) или отмена выбора в меню (для английской версии).

C и стрелка направления — ползти;

X — карта

Y — вооружение

Z — предметы

Избавиться от ненужного предмета можно нажатием кнопки «**Start**».

Нажать 2 раза стрелку направление — бег.

A+B+C — убрать духа.

В игре встречается множество предметов, служащих для восполнения энергии **ALI** и духа.

Красная шкала — уровень энергии **ALI (HP)**

Синяя шкала — уровень энергии духа **(SP)**

Предметы, восполняющие энергию ALI

Предметы	Уровень энергии
хлеб	1/4
рыба	1/2

мясо	3/4
окорок	max
эликсир	max (в случае гибели)

Предметы, восполняющие энергию духа

Предметы	Уровень энергии
апельсин	1/4
яблоко	1/2
груша	3/4
виноград	max

Предметы, восполняющие одновременно энергию Ali и духа

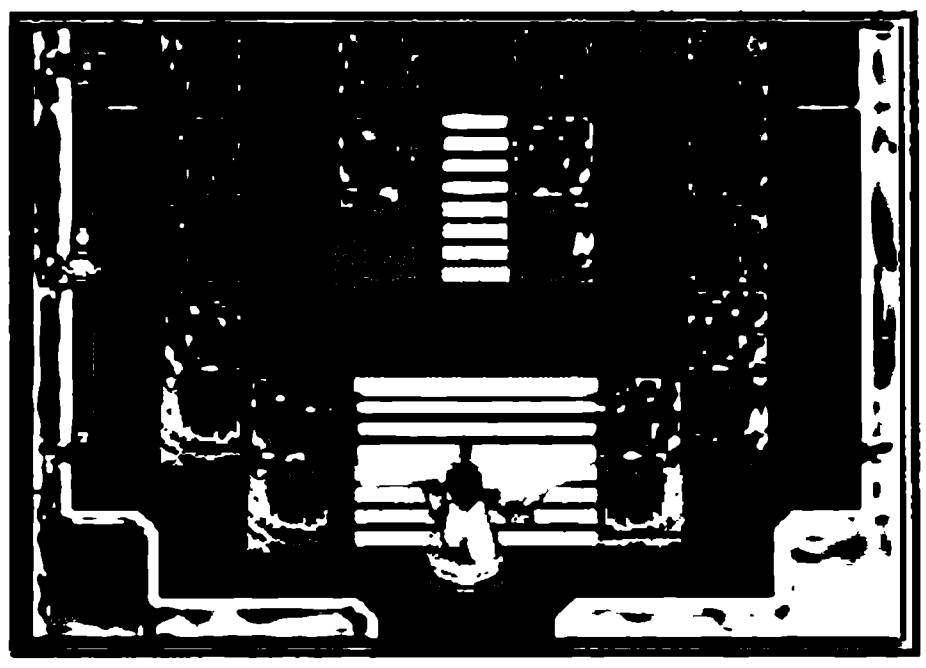
Предметы	Уровень энергии
маленький гриб	1/4
капуста	1/2
чеснок	3/4
большой гриб	max

Предметы, вызывающие духа в любой момент

кувшин	вызов духа воды
фонарь	вызов духа огня
зеркало	вызов духа тени
горшок с цветком	вызов духа растений

Оружие

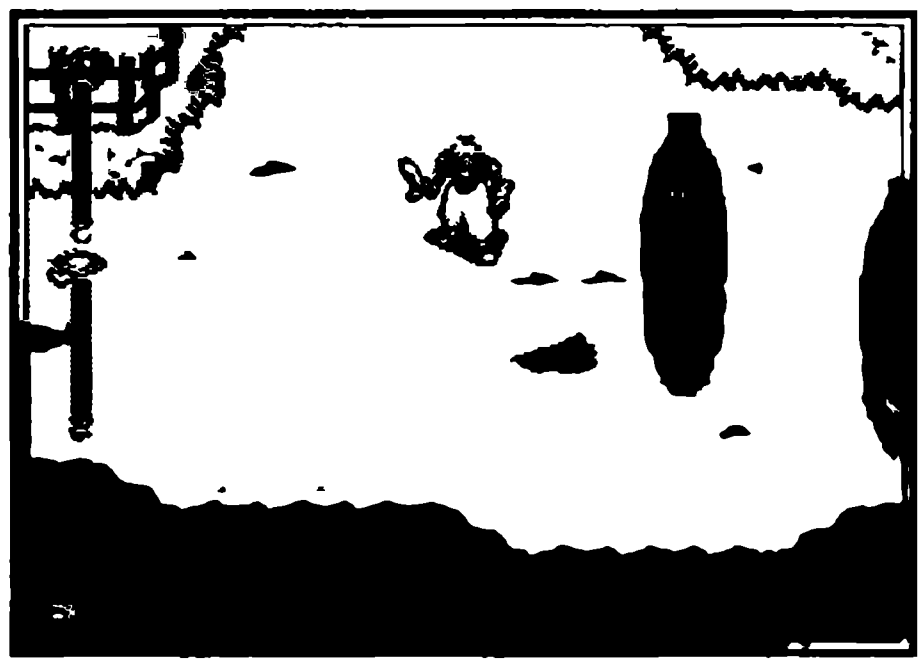
кортик (**ALTKNIFE**)
меч (**SWORD**)
меч смерти с широким лезвием (**DEATH**)
серебряный меч (**BROAD**)
огненный меч красного цвета (**OMEGA**)
арбалет (**BOW**)
арбалет с серебряными стрелами (**METAL**)
арбалет с огненными стрелами (**FIRE**)
бомбы малого радиуса действия (**BOMB**)
бомбы среднего радиуса действия (**POWER**)
бомбы больщого радиуса действия (**HYPER**)
арбалет с взрывающимися стрелами (**ATM**)



Также в сундуках могут встречаться драгоценные камни четырех цветов: красные, синие, черные и зеленые. Всего их должно быть 60, но сколько бы вы ни собрали, на ход игры это никак не повлияет.

В игре предусмотрена система сохранения игры. Записаться можно в любой момент, если вы находитесь вне помещения (выбрать «Save» и «Yes»)

Прохождение



Итак, вы прибываете на лодке в свое родное королевство **OASIS**. Идите наверх, через деревню, жители которой рады вашему возвращению. Вскоре вам придется сразиться с людоедом и его приспешниками. Победив людоеда, вы окажетесь в доме наставника. Поговорите со стариком и направляйтесь на запад, в королевский замок. Пройдите в тронный зал и поговорите со своим отцом — королем: он даст вам ключ, разблокирующий святыню воды (**WATER SHRINE**). Ваша сестра восстановит утраченную энергию, а также посоветует прочесть три книги в комнате, расположенной справа от тронного зала. Идите к выходу напротив короля и принцессы: вы окажетесь на крыше. Спрыгнув вниз, идите на восток. Пройдя мимо дома наставника, продолжайте следовать вправо, возле костра сверните вниз, поднимитесь по лестнице, и вы выйдете к **WATER SHRINE**. Победите стражника и входите. В сундуке возьмите золотой ключ, отоприте желтую дверь и победите двух стражников, чтобы открылся проход дальше. В следующем помещении исследуйте две потайные комнаты, в которые можно попасть, присев, по водным потокам с обеих сторон от центральной лестницы.

Чтобы получить ключ от желтой двери, необходимо убить людоеда, а в следующей комнате ключ вы найдете, уничтожив одну из красных прыгающих лепешек.

Пройдя через небольшое помещение со встречными потоками воды, отбрасывающими вас назад, вы попадете к первому боссу игры — гигантскому крабу. Вначале отбейте у него клешню, а затем наносите удары по голове (лучше использовать меч).

Победив краба, пройдите в открывшейся проход и возле синей двери используйте золотой нарукавник (дождитесь, пока заполнится синяя шкала, и нажмите A в сторону двери). В комнате нажмите B возле синего вращающегося куба, и вы получите в помощники первого духа — симпатичную водяную нимфу **DYTTO**. Магия духа: одиночное нажатие A — появление **MAGICBUBBLE** (водяной шар, способный погасить огонь или открыть проход в ряде случаев) ; нажать A два раза — **HEALING** (восстановление вашей жизненной энергии) ; нажать A и держать 1 сек. — **MAGIC STORM** (водяной вихрь).

Вызвать духа воды можно из любого водоема, прыгающих лепешек, водопада, капель воды.

Сейчас снова вернитесь в замок к отцу. Он расскажет о святыне позади восточного водопада (**WATERFALL SHRINE**). Выходите из замка и идите на восток до первого каменного моста, затем направляйтесь на север. Возле второго моста спрыгните в воду, подойдите к водопаду и, вызвав **DYTTO**, с помощью **MAGIC BUBBLE** откройте проход в пещеру.

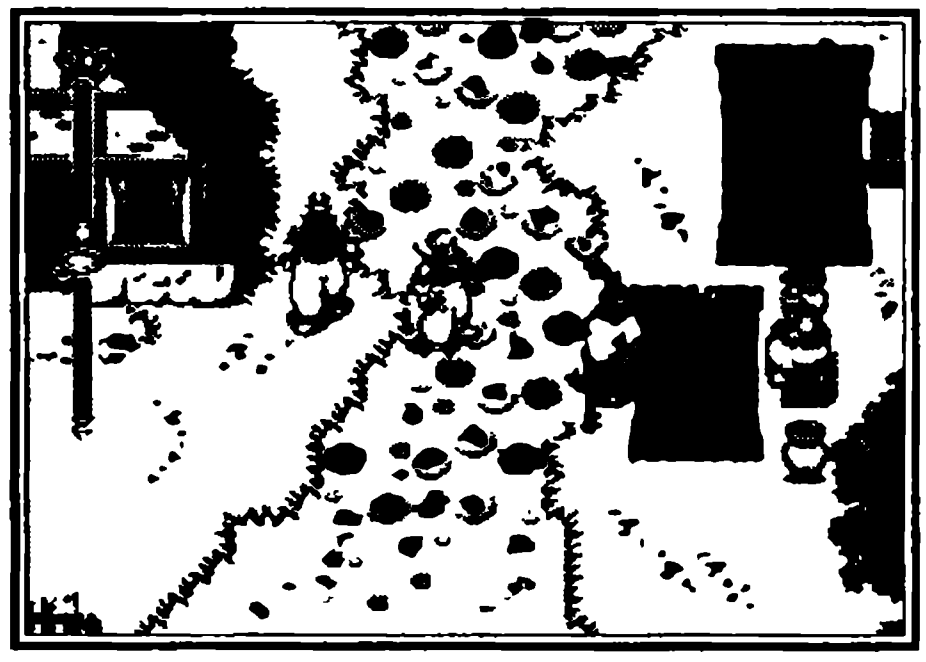
Пройдите вперед до конца и за пламенем, появляющимся из стены, возьмите в сундуке золотой ключ. Поднявшись по двум лестницам справа от двери, ударьте не-

сколько раз мечом по тому месту в стене, которое выложено синим кирпичом, — откроется вход в пещеру, где можно взять арбалет.

Откройте ключом желтую дверь и в следующем помещении уничтожьте людоеда: после него останется еще один золотой ключ. Передвиньте черный камень вверх, чтобы он прижал зеленую кнопку, — тогда слева появится маленький гейзер, из которого можно вызвать **DYTTO**. Погасите огонь перед дверью и проходите в помещение с водоемом. Возле двери в левом верхнем углу вы увидите две зеленые кнопки. Нажмите на левую, и сверху упадет камень, который нужно передвинуть на правую кнопку, — тогда дверь будет оставаться открытой. Пройдите в нее и приготовьтесь к сражению с боссом — **Черным черепом**, который выпускает огненных змей. Победив его, пройдите вперед и перед синей дверью используйте золотой нарукавник. Из красного вращающегося куба вызовите (**B**) духа огня **EFREET**'а. Магия духа:

одиночное нажатие A — **FLAME BREATH** (пламя изо рта); нажать A два раза — **FIREBALL ATTACK** (**EFREET** превращается в огненную торпеду) ; нажать A и держать 1 сек. — **MELT BOMBER** (огненный шторм, распространяющийся во все стороны).

Вызвать духа огня можно из пламени или ледяного кристалла.



Оказавшись у выхода из **WATERFALL SHRINE**, идите снова в королевский замок. Король сообщит вам, что северо-восточнее **WATER SHRINE** разбил лагерь подозрительный отряд. Получив информацию, идите на восток, в сторону **WATER SHRINE**, до моста, рядом с которым разложен костер. Уничтожьте злобных ежиков и с помощью духа огня разбейте кристалл, преграждающий вам путь. Пройдите через мост и из водоема вызовите **DYTTO**, чтобы загасить огонь перед лестницей. Обойдите возвышение с левой стороны и разбейте каменную стену. Появится пещера, в которой с помощью **EFREET**'а можно взять несколько призов, самый ценный из которых — «вечный» огненный арбалет. Вызовите из костра перед стрелкой внутри пещеры духа огня, нажмите два раза A (когда дух будет пролетать над стрелкой), и вы окажетесь на островке за кирпичной стеной. С вашей помощью **EFREET** должен пролететь огненной торпедой пять кругов. Старайтесь, чтобы он не застревал на углах, так как время ограничено. Полетом **EFREET**'а вы управляете с помощью стрелок направления и двойным нажатием A. Когда пять кругов будут пройдены или просто закончится время, появится телепортатор, с помощью которого вы покинете пещеру.

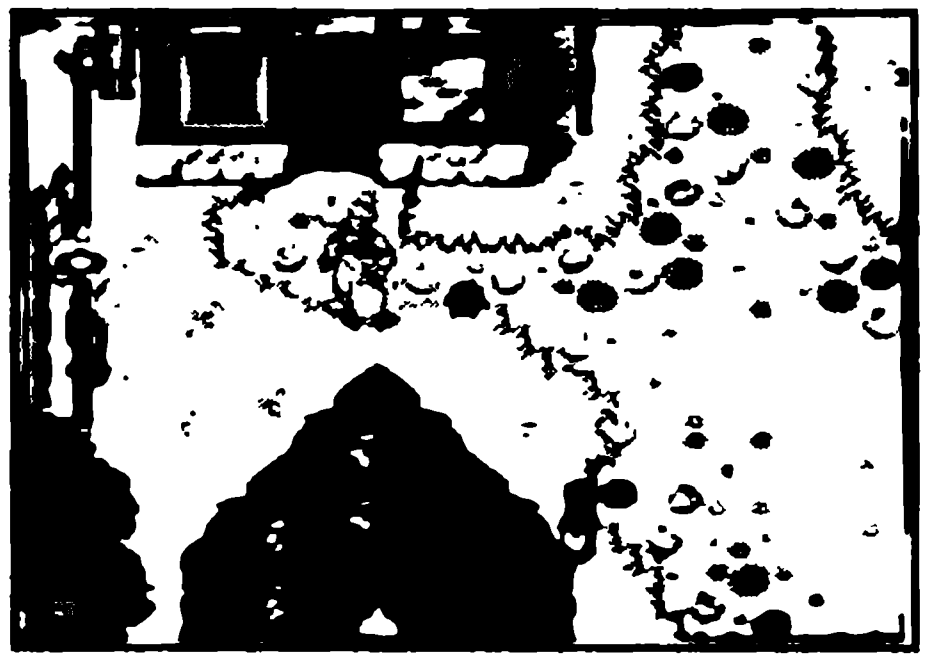
Теперь идите по лестнице в лагерь врага. Внутри возьмите в сундуке зеленый ключ, уничтожьте перед желтой дверью стражников и подберите выпавший у одного из них золотой ключ. Войдите в следующую комнату и отоприте зеленую дверь. Передвиньте камень на зеленую кнопку, дверь отворится, и вы сможете пройти дальше. Здесь выстрелите из арбалета по переключателю слева, чтобы открыть проход в правом верхнем углу. Пройдя в дверь, снова выстрелите из арбалета по переключателю, тогда уберутся копья, выдвигающиеся из стен. Идите дальше, стараясь не попадать под катящиеся валуны. Уничтожьте в порту рыцаря в доспехах и его помощников, и вы окажетесь на

кораблe. Передвиньте верхний рычаг в правое положение (откроется дверь, которая отсюда не видна), спуститесь вниз и идите к двери, по пути уничтожая всех врагов. Если вы зайде те в тайник справа, откуда появляются некоторые воины, то, разбив сундук, сможете подобрать кувшин для вызова **DYTTO**.

Идите дальше и на верхней палубе пройдите в носовую часть корабля. Появится человек в черном — серебряный нарукавник (**SILVER ARMLET**), который нашлет на вас гаргулий, а сам исчезнет. Расправившись с летающими чудовищами, вы оказываетесь в лодке и, следуя в направлении, в котором исчез **SILVER ARMLET**, причаливаете к каменистому берегу. Заходите в пещеру, переключите первый и третий рычаги, и в стене откроется проход в секретную комнату.

Пройдя дальше, возьмите в сундуке бомбы и бросьте одну на зеленую кнопку в углубление. То же самое проделайте в левом нижнем углу, чтобы отключить на несколько секунд гейзер и успеть взять в сундуке зеленый ключ.

Уничтожьте рыцаря и пройдите в дверь наверху. Чтобы остановить камнепад, нажмите на зеленую кнопку в воде и рядом в сундуке возьмите золотой ключ. Откройте зеленую дверь, затем желтую и в сундуке найдите красный ключ. Выходите из этой комнаты и слева в воде возьмите из сундука зеленый ключ. Вернитесь к зеленой кнопке в воде, поднимитесь по ступеням и пройдите направо, к ледяному кристаллу. Разбив кристалл бомбами, огненным арбалетом или с помощью **EFREET**'а, уничтожьте гаргулий, и вы получите доступ к сундукам на возвышении, в одном из которых лежит золотой ключ.



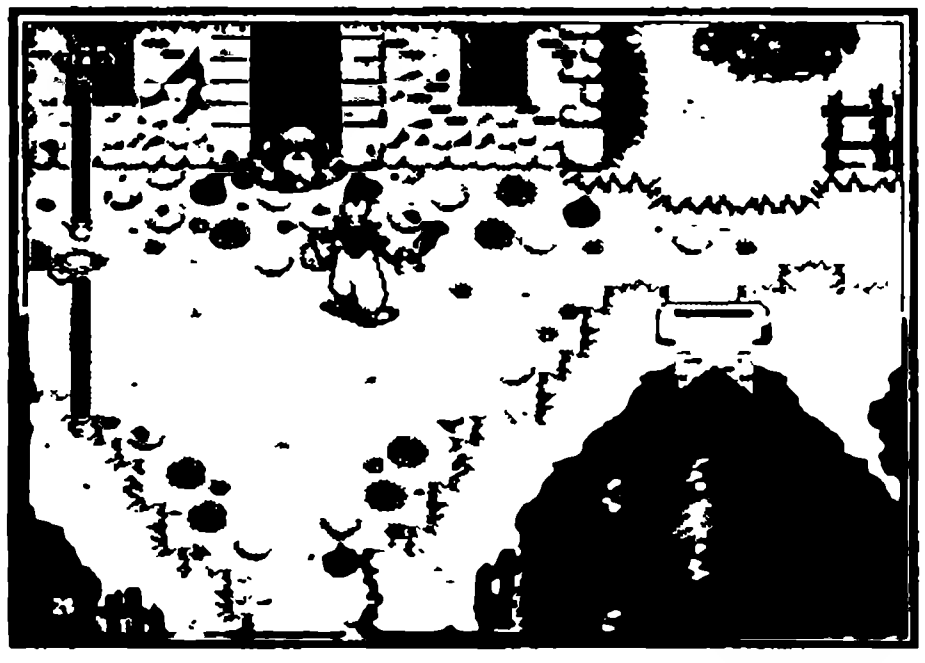
Войдите в зеленую дверь. Разделайтесь со всеми зомби и переключите рычаг, чтобы остановить валуны.

В следующем помещении разожгите погасший костер и пройдите вправо, где увидите желтую дверь. Войдя туда, победите всех противников и по появившейся в скале лестнице поднимитесь наверх. Рядом с красной дверью в стене есть секретная комната (разбейте камни мечом). Еще левее, если прыгнуть в воду, стоит сундук с синим ключом от стальной двери в маленькой комнате с двумя лестницами, где вы нашли красный ключ. Если хотите, можете вернуться назад и открыть эту дверь. Разделавшись со всеми, кто находится в комнате, в появившихся сундуках вы найдете два драгоценных камня, фонарь и кувшин. Обратно выходите через левый проход, чтобы заново не проделывать уже пройденный путь, спрыгните вниз и идите к красной двери. Войдя в комнату, сначала бросьте бомбу на зеленую кнопку, возьмите все содержимое из появившихся сундуков, а уже потом прыгайте вниз. Зажгите правый факел у двери и пройдите в следующую комнату, где вы должны будете сразиться с каменным монстром. Победив его, подберите ожерелье и идите в открывшуюся в левом верхнем углу дверь.

Вы окажетесь на улице, рядом с водоемом. Идите влево до конца, поднимитесь по лестнице и выходите к крепости. Воспользовавшись несколькими лестницами, войдите в крепость через проем в стене. Разделавшись со стражниками, откройте золо-

тым ключом левую желтую дверь. В помещении, где находится рыцарь, в сундуке возьмите золотой ключ и вернитесь в первую комнату. Теперь откройте желтую дверь справа. Среди прочих предметов вы найдете в сундуках еще один золотой ключ, которым можно отпереть желтую дверь, находящуюся в комнате с катающимися по полу шипами. Если у вас неполная шкала энергии, в этой комнате можете выйти на балкон и немного постоять там. Так как у вас уже есть ожерелье, ваша жизненная энергия будет постепенно восстанавливаться, если вы находитесь вне помещения и не двигаетесь.

Зайдите в желтую дверь, в небольшой комнате уничтожьте набежавших воинов и в сундуках возьмите два ключа — золотой и зеленый. Зеленым ключом откройте дверь в предыдущей комнате, там вы найдете еще один такой же ключ, а также синий ключ от стальной двери. Проходите дальше и в помещении с вывигающимися из стен копьями сначала идите вправо. За желтой дверью возьмите синий и золотой ключи, вернитесь назад и зайдите в комнату, где вас атакуют людоед, рыцарь и вооруженные воины. Откройте синим ключом стальную дверь, переждите, пока взорвутся упавшие сверху бомбы и идите в желтую дверь. Вскоре вы выйдете из крепости с другой стороны. Спрыгните вниз и зайдите в проем в стене. Победив четырех магов, вы получите красный ключ. Взяв за стальной дверью, открывающейся синим ключом, несколько полезных предметов, выходите на улицу и идите к красной двери. Открыв дверь красным ключом, победите двух гаргулий и пройдите в открывшийся проход. Разделавшись с кучей противников, вы покинете крепость.



Пройдя чуть вперед, вы окажетесь в каменистой местности. Идите наверх, поднимаясь по лестницам, и вскоре вы должны выйти к крепостной стене. Поднимитесь на нее и все время двигайтесь вправо. Открыть проходы можно, нажимая на зеленые кнопки, или разжигая потухшие костры, или уничтожая всех врагов на данном участке пути. Чтобы попасть к телепортатору, бросьте на одну из кнопок бомбу, а на другую встаньте сами. Телепортировавшись и пройдя немного вперед, вы опять встретитесь с **SILVER ARMLET**'ом. Он предложит вам победить своего помощника, гигантскую рыбу, чтобы вы смогли получить устройство переноса (**WARP DEVICE**).

Вы проваливаетесь вниз и остаетесь один на один с чудовищем. Ждите, когда монстр высунет язык, и бейте по языку. Старайтесь, чтобы вас не затянуло в каменную пасть.

Одержав победу над боссом и пройдя влево, вы найдете в сундуке **WARP DEVICE**. Чтобы воспользоваться им, нужно выстрелить из нарукавника (A) по трещине в полу. Через появившееся отверстие вы попадете туда, откуда начинали свой путь по крепостной стене.

Спуститесь вниз и на земле, неподалеку от источника в скале, найдите такую же трещину и, использовав устройство переноса, вы телепортируетесь к кратеру вулкана. Поднимаясь и спускаясь по каменным лестницам, вскоре вы доберетесь до входа в пещеру (**SHRINE OF DARKNESS**).

Внутри пещеры спуститесь по двум лестницам, пройдите вправо и перед желтой дверью победите двух магов. Один из них, находящийся на островке, оставит золотой ключ от этой двери. В следующем помещении дважды прыгните влево с высоких уступов и в сундуке найдите зеленый ключ. С того места, где стоял сундук с ключом, прыгните вниз, уничтожьте кучу нечисти, и появится синий телепортатор, который вернет вас в первое помещение. Войдя в уже открытую дверь, теперь спрыгните прямо вниз, к зеленой стальной двери.

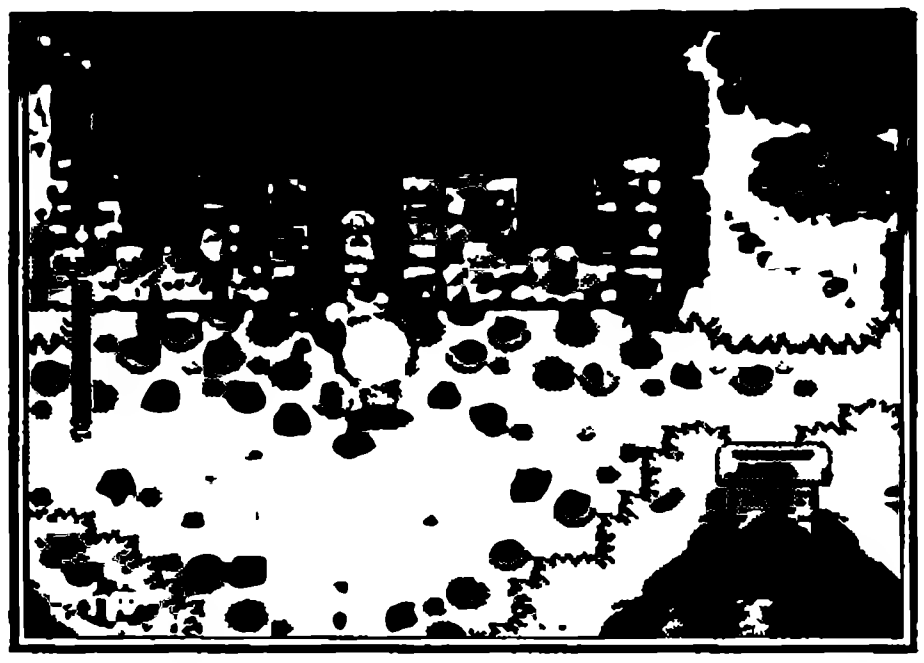
В следующем помещении вам необходимо уничтожить всех врагов и затем воспользоваться телепортатором, появившимся справа от двери. В сундуке возьмите красный ключ, вернитесь обратно и проходите дальше, мимо шипов, к лестнице, по которой вы попадете в большое помещение, наполненное лавой.

Наступите на зеленую кнопку слева, чтобы активизировать платформу, и затем по движущимся платформам переправьтесь к красной двери в верхнем правом углу. Желательно по пути разделываться с магами, чтобы они не смогли помешать вашим прыжкам.

Открыв красную дверь, вы встретитесь с боссом — старым драконом, выпускающим пламя изо рта. Бить дракона нужно в тот момент, когда тот наклоняет голову.

Сразив дракона, переберитесь через провал и перед синей дверью используйте магию золотого нарукавника. Подойдите к черному вращающемуся кубу и вызовите духа тени (**SHADE**). Магия духа: одиночное нажатие **A** — **DARK CLAW** (может атаковать врагов и переправляться через яму, провал, «зацепившись» за специальный колышек) ; нажать **A** и держать 1 сек. — **DOPPELGANGER** (у вас появляется двойник, с помощью которого можно обследовать определенную часть территории).

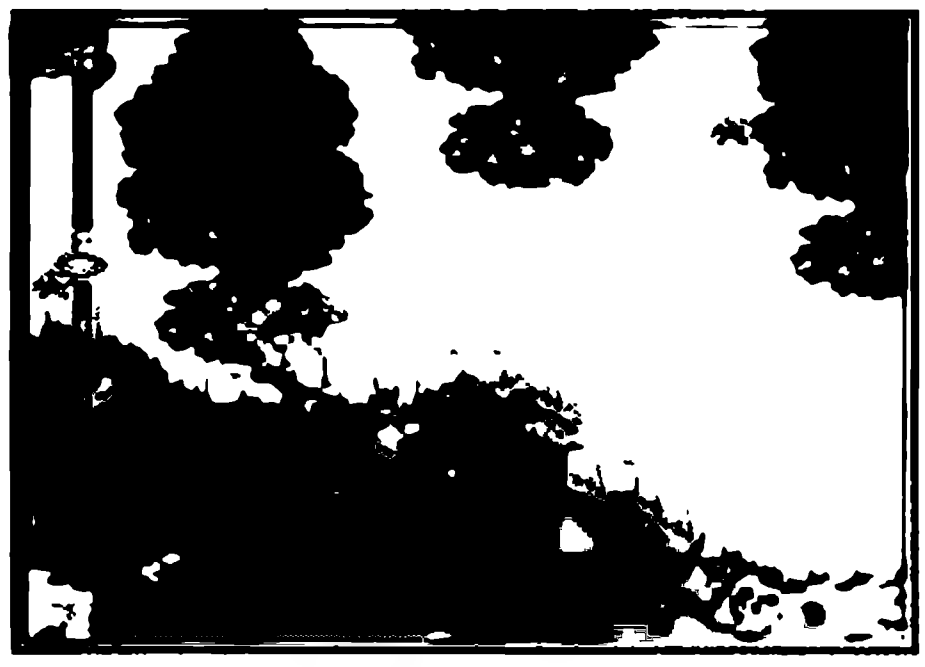
Вызвать духа тени можно из черного кристалла или из рыцаря в доспехах. Прибегнув к помощи **SHADE**, выходите из кратера, используя колышки там, где они есть. Воспользовавшись двумя телепортаторами, из помещения с шипами выходите в дверь рядом с телепортатором, прыгните вниз и используйте еще один синий круг. Вы окажетесь в первом помещении вулкана, из которого пройдите в верхнюю дверь, спрыгните влево, переправьтесь через яму и выходите через маленькое отверстие (придется присесть).



Идите влево, прыгая с уступа на уступ (в некоторых местах с разбега). Вскоре вы выйдете к старику, сидящему на возвышении. Поговорив с ним, вы узнаете, что **SILVER ARMLET** уже находится в королевском замке, и вам следует поспешить, чтобы спасти свою семью. Также старик даст вам кольцо, восстанавливающее синюю шкалу энергии духа, даже если вы находитесь в помещении (это в том случае, если в данный момент никого из духов нет с вами).

После этого в земле появится трещина, через которую вы телепортируетесь на западный берег королевства.

Черный камень в сундуке за деревянными столбиками можно взять с помощью духа тени. Поднимаясь по всем лестницам, идите на восток, к выходу с берега. Вы попадете в темный лес, пройдя через который в восточном направлении, окажетесь у королевского замка, где уже полно врагов. Идите вниз по дороге, мимо корабля. Зайдя в дом сторожа и поговорив с его семьей, вернитесь в лес. Поднимитесь по двум лестницам, пройдите прямо до еще одной лестницы, поднимитесь по ней, пройдите прямо до конца и затем налево, пока не увидите одиноко стоящее дерево. Под этим деревом находится огромное подземелье в 100 (!) подземных этажей. Если вам удастся пройти все сто этажей, в конце пути вы получите очень ценный приз — «вечный» огненный меч **OMEGA**. Сражаясь с несметным количеством врагов, вы не можете использовать для восстановления энергии ни один из имеющихся у вас предметов, но зато можете вызвать одного из трех духов. **DYTTO** может появиться из кувшина (его нужно положить на пол и использовать A) или из прыгающих лепешек. **EFREETT**'а можно вызвать, выстрелив из золотого нарукавника в любое пламя (например, от взрыва бомбы). **SHADE** появляется, если направить магию золотого нарукавника на рыцаря в латах.



В принципе, проходить подземелье необязательно, так как на течение игры это никак не влияет.

От одиноко стоящего дерева пройдите немного вниз и затем направо, до кристалла с духом тени. Вызвав **SHADE**, вернитесь в лес, найдите вход в святыню леса (**FOREST SHRINE**) и с помощью колышка переправьтесь через расщелину в земле.

Зайдя вовнутрь, уничтожьте трех гаргулий и пройдите в открывшуюся дверь слева, где в сундуке найдете золотой ключ. Зажгите факел у двери и в дальнейшем в **FOREST SHINE** необходимо зажечь **ВСЕ** факелы и потухшие костры.

Вернитесь в первое помещение и откройте желтую дверь справа. Победив людоеда, подберите выпавший золотой ключ к еще одной желтой двери.

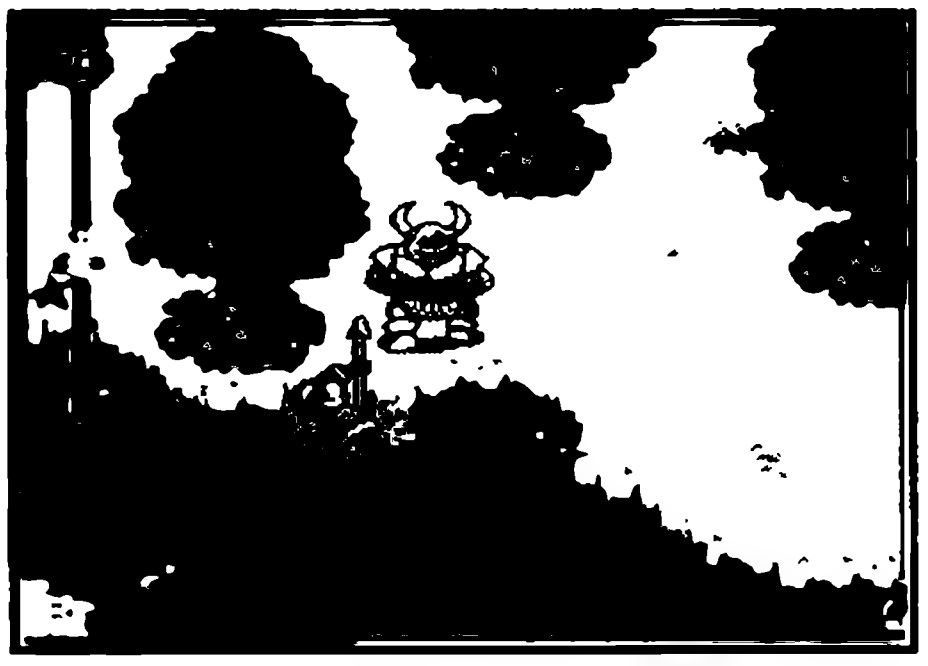
В следующем помещении с помощью духа огня или подходящего оружия разбейте ледяной кристалл вверху лестницы и пройдите правее, к черному кристаллу, из которого вызовите дух тени.

Использовав **SHADE**, в предыдущем помещении возьмите в сундуке золотой ключ и откройте желтую дверь рядом с черным кристаллом. Наступите на зеленую кнопку и из сундука заберите синий ключ. Вернитесь назад и откройте синюю стальную дверь. С помощью движущихся платформ найдите все потухших костры и разожгите их, а также пройдите в проход в правом нижнем углу (предварительно переправившись через воду), где зажгите факел в стене.

Как только будет разожжен последний костер, появятся красные шары с шипами. Разделавшись с ними, вы сможете зайти в открывшуюся дверь справа, где в сундуке найдете золотой ключ (не забудьте зажечь факел у двери).

Откройте желтую дверь в помещении с движущимися платформами и заберите ключ.

Теперь вам придется вернуться в центральное помещение у входа и, пройдя влево, открыть зеленую дверь. Между двумя полосами шипов возьмите в сундуке золотой ключ, слева разбейте ледяной кристалл и, победив несколько красных шаров, вы добудете первый красный ключ.



Из падающих с потолка капель воды вызовите **DYTTO**, чтобы в соседнем помещении загасить огонь, преграждающий дорогу к желтой двери. За желтой дверью вам нужно уничтожить всех зомби, чтобы открылась дверь, ведущая в следующее помещение. Здесь нажмите зеленую кнопку и вернитесь в предыдущую комнату.

В левом верхнем углу в стене появилось отверстие, пройдя через которое вы найдете синий ключ. Открыв синюю дверь, передвиньте один из камней на зеленую кнопку, а из сундука достаньте второй красный ключ. Пройдя правее, воспользуйтесь телепортатором, который перенесет вас в помещение с шипами и катящимися камнями.

Вернитесь в комнату с движущимися площадками, и в левом верхнем углу за дверью вы найдете еще один открывшийся проход. Пройдя левее, из сундука заберите третий красный ключ и воспользуйтесь телепортатором. Вы окажетесь в центральном помещении, один на один с каменным боссом. Если босс не появляется, значит, вы зажгли не все факелы у дверей.

Победив каменного монстра, пройдите в среднюю из трех открывшихся дверей. Использовав три ключа для красных дверей, вы попадете к главному боссу **FOREST SHRINE**. Можно атаковать его с движущихся платформ, а можно сделать гораздо проще: если у вас есть **ATM BOW**, выстрелите несколько раз, стоя на краю бассейна (там, где вы вошли), и с чудовищем будет покончено!

Пройдите в открывшуюся дверь наверху, у синей двери используйте золотой нарукавник, и вы возьмете последнего из четырех духов — духа растений **BOW**. Это прожорливое существо, способное переварить даже металлические решетки! Магия духа: одиночное нажатие A — **BITE ATTACK** (кусает врагов и поедает решетки) ; нажать A два раза — **MOVE UNDERGROUND** (дух появляется из-под земли рядом с вами) ; нажать A и держать 1 сек. —**POISON POLLEN** (замедленное движение и частичное отравление врагов).

Вызвать **BOW** можно из зеленого растения, периодически встречающегося в разных местах.

Покинув **FOREST SHRINE**, возвращайтесь к замку и идите в дом сторожа рядом с кораблем. Проползите через небольшое отверстие в стене к решетке и с помощью **BOW** уберите ее. Идите прямо, откройте сундук и прыгните вниз, — вы попадете в замок. Там уже полно воинов, а королевская стража перебита. Следуйте прямо в тронный зал, где **SILVER ARMLET** предложит вам обменять принцессу, которую он забирает с собой, на **LARGE CUBE**, спрятанный где-то в подземелье. Этот предмет необходим, чтобы воскресить мага **AGITO**. **SILVER ARMLET** указывает место, где он будет ждать вас с **LARGE CUBE**, и вы проваливаетесь в дворцовое подземелье.

Проползите под арку справа от лестницы и двигайтесь по водному лабиринту следующим образом: вверх, вправо, вниз, вправо и вниз. Вы попадете в комнату, где нужно уничтожить всех зомби, — тогда появится сундук с золотым ключом. Вернитесь назад и откройте желтую дверь. Вызвав **BOW**, с его помощью уберите решетку внутри, и через лаз снова двигайтесь по водному лабиринту (возьмите с собой **SHADE**): вниз, вправо, вниз, вправо, вниз, вправо. Попав в комнату с двумя лазами, с помощью духа тени достаньте из сундука синий ключ, а когда уничтожите всех зомби и жуков, появится сундук с зеленым ключом. Вызовите из воды **DYTTO** и погасите огонь. Возвращайтесь через правый лаз: влево, вниз, влево, вниз, влево, вверх, влево, вниз.

Теперь откройте зеленую дверь и через лаз снова пройдите по лабиринту: вниз и сразу же направо. Вы окажетесь в комнате с синей дверью, где сразу же убейте привидение, которое пожирает энергию любого духа. Загасите огонь с помощью **DYTTO**, откройте синюю дверь, потушите еще два костра, а затем вызовите **BOW** с другой стороны водного потока. Уберите решетку, внутри разбейте ледяной кристалл и поднимайтесь наверх. Чтобы прекратить падение огромных камней, используйте **BOW**, «посадив» его на зеленую кнопку (нажать **A** и держать некоторое время).

Идите дальше и перед синей дверью за водопадом воспользуйтесь водяным шаром **DYTTO** и затем магией золотого нарукавника. Пройдите через открывшуюся дверь к золотому кубу и нажмите **B**. Куб уменьшится в размерах, и вы должны взять его. Использовав телепортатор, вы перенесетесь из подземелья в тронный зал замка. Король от перенесенных потрясений совсем плох и падает без чувств, успев сказать о том, что **LARGE CUBE** — это большое зло.

Теперь вы должны идти на встречу с **SILVER ARMLET**'ом, чтобы освободить свою юную сестру.

Выходите из замка и идите направо, на восток. Едва вы выйдете за ворота, как почувствуете, что земля вздрогнула: на утесе вверху (рядом со стеной замка) появились ступени. Поднимитесь по ним и идите прямо до черного кристалла. Вызвав **SHADE**, спрыгните вниз, поднимитесь справа по лестницам и выходите на другой экран. Пройдя влево до конца, поднимитесь по ступеням и с помощью духа тени переправьтесь через расщелину. Затем идите вверх и налево, пока не выйдете к пещере, у входа в которую вас ждет **SILVER ARMLET**. Здесь же находится и ваша сестра. **SILVER ARMLET** держит свое слово и, забрав у вас **LARGE CUBE**, говорит о том, что принцесса свободна, а вас приглашает продолжить игру с ним (так он это называет!). Принцесса благословляет вас на дальнейшие подвиги и уходит домой в сопровождении появившейся стражи, а вы идите в пещеру вслед за **SILVER ARMLET**'ом.

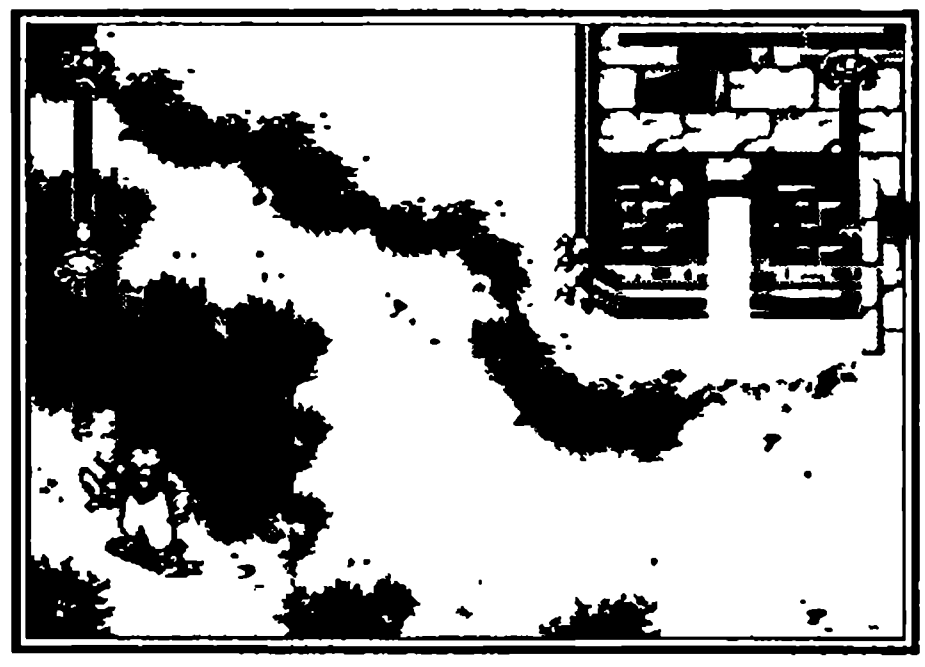
Чтобы пройти дальше из первого помещения, необходимо уничтожить всех врагов, находящихся здесь. Пройдя в открывшуюся дверь, идите вперед, пережидая катящиеся камни в боковых тупиках. Упав в водоем, вы снова должны разделаться со всей нечистью, и тогда появится лестница. Идите дальше, уничтожая всех на своем пути Дойдя до

трех костров, потушите их с помощью **DYTTO** и, прыгая по серым скалам, дойдите до ледяного кристалла. Разбейте кристалл, вызовите дух растений (вернувшись немного назад) и уберите решетку с двери, чтобы освободить проход. Идите в помещение с движущимися платформами. Прыгая по платформам, доберитесь до площадки справа и пройдите вправо. Уничтожив трех людоедов, нажмите на зеленую кнопку. Вернитесь к движущимися платформам и пройдите в проход в самом низу. Уничтожив гигантские шары, дойдите до зеленой кнопки, нажмите на нее и подождите, пока не взорвутся камни над лестницей. Теперь вы можете пройти к сундуку и взять красный ключ.

Возвращайтесь назад и откройте красную дверь.

В следующем помещении вам нужно зажечь факел в правом верхнем углу, тогда дверь отворится. Пройдите в открывшийся проем и справа прыгните на платформу с кнопкой, расположенную в центре. На остальных четырех платформах также появятся зеленые кнопки. Прыгайте на них в той последовательности, в какой вы брали в помощники духов: гейзер, пламя, черный кристалл и растение. После этого вернитесь назад и пройдите в появившийся проход наверху.

Босса можно поразить, стреляя по глазам из золотого нарукавника энергетическими шарами, а после того, как появится третий глаз, нужно бить по нему самым мощным мечом.



После победы над чудовищем вы окажетесь в руинах. Идите направо и, уничтожив всех летающих и ползающих гадов, возьмите в упавшем сундуке золотой ключ. Идите дальше, до черного кристалла, переведите рычаг вправо, поднимитесь по лестнице и бросьте бомбу на зеленую кнопку. Спустившись, переведите рычаг в прежнее положение, вызовите из кристалла дух тени и идите в дверь слева. Откройте желтую дверь, с помощью духа тени переберитесь на другую сторону, нажмите на зеленую кнопку и вернитесь обратно в помещение. В бассейне внизу, откуда ушла вода, нажмите еще на одну кнопку и наверху над дверью возьмите в сундуке желтый ключ. Выходите через желтую дверь, снова переберитесь на другую сторону стены и идите вверх направо и вниз, по пути вызвав **DYTTO** из прыгающей лепешки. Погасите огонь, разбейте ледяной кристалл и пройдите мимо зомби через мост к замку **AGITO**.

В первом зале уничтожьте всех воинов, зажгите все факелы на стенах и переведите левый переключатель внизу в левое положение. Из сундука возьмите золотой ключ и отоприте желтую дверь. Прыгните на кнопку в центре следующего помещения, а затем по движущимся платформам доберитесь до кнопки в правом верхнем углу. В этом замке также необходимо зажечь все факелы, не забывайте делать это.

Из правого угла переправьтесь в левый, активизируйте кнопку. Зажгите факел и проходите в открывшуюся дверь. В комнате, где бродит рыцарь, вызовите **SHADE**, выстрелив (A) из золотого нарукавника по рыцарю. Выйдя в узкий коридор с шипами на полу, вызовите двойника и нажмите на зеленую кнопку, чтобы остановить нашествие гигантских шаров. Выходите на крышу замка, пройдите вправо до конца и в сун-

дуке возьмите зеленый ключ. Вернитесь немного назад и прыгните в провал рядом с дверью. Вы окажетесь в первом зале, рядом с синей дверью. Переведите рычаг в правое положение. Спрыгните вниз и зайдите в открывшуюся дверь в центре зала. Там заберите из сундука синий ключ, вернитесь в помещение с движущимися платформами и зайдите в зеленую дверь справа. Из этой комнаты вам не удастся выйти, пока вы не уничтожите всех магов. В награду вы получите мощный меч **OMEGA** и сможете пройти в дверь наверху.

В следующей комнате, если вы передвинете слева и справа камни на зеленые кнопки, а затем встанете на кнопку, у двери появится черный кристалл. Взяв **SHADE** и используя магию появления двойника, вы обнаружите в полу трещину. Убрав дух тени, воспользуйтесь золотым нарукавником, и вы окажетесь уже в другом месте замка. Здесь вам нужно активизировать обе кнопки одновременно, чтобы получить красный ключ. Сделав это, спрыгните вниз и идите в правый проход. Вы снова выйдете на крышу замка. Прыгните в тот же провал, что и раньше, и зайдите в синюю дверь. Разбейте три ледяных кристалла и идите наверх, а потом влево. Прежде, чем уничтожить рыцаря возле шипов, вызовите из него **SHADE**, он вам пригодится. В следующем помещении с помощью духа тени переправьтесь на другую сторону, выходите на крышу и спрыгните вниз к двери с зеленой решеткой. Используйте **BOW**, который снимет решетку, и идите дальше, до лестницы, где увидите огонь и ледяной кристалл. Огонь затушите, а из ледяного кристалла вызовите дух тени. Поднимитесь по лестнице и используйте магию **DOPPELGANGER**, чтобы нажать на зеленую кнопку наверху, у красной двери. За этой дверью вас ожидает сражение с **SILVER ARMLET**'ом. Вначале уничтожьте серых врагов, а потом принимайтесь за **SILVER ARMLET**'а. Его можно поразить в тот момент, когда он вызывает очередное подкрепление.

Несмотря на то, что вы одерживаете победу над **SILVER ARMLET**'ом, тот оказывается бессмертным и исчезает за дверью, напоследок злорадно сообщив, что вам предстоит сразиться с воскресшим **AGITO**. Это мерзкое чудовище со множеством щупальцев, которые необходимо уничтожать по мере их появления, а самого **AGITO** бить мечом по голове.

После победы над **AGITO** выясняется, что под маской **SILVER ARMLET**'а скрывалась ваша старшая сестра **GWYN**, которая таинственным образом исчезла десять лет назад. Все это время она была под влиянием сил зла и, сея смерь и разрушения, не могла воспрепятствовать этому.

Духи благодарят вас за спасение мира и исчезают.

Золотой и серебряный нарукавники навечно упрятаны в тайник за железную дверь, а вы возвращаетесь домой, где вас радостно встречают выздоравливающий отец и сестра.

Итак, пережив немало приключений, принц **ALI** становится правителем королевства **OASIS**. Зло побеждено и можно надеяться, что мир и покой воцарятся на этой земле на многие века.

UNCHARTED WATERS: NEW HORIZONT

НЕИЗВЕДАННАЯ АКВАТОРИЯ: НОВЫЙ ГОРИЗОНТ

Sega ● Количество игроков 1 ● Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Игра представляет из себя великолепное соединение двух, казалось бы, несопоставимых жанров: приключения и поединки. Но и дело-то все в том, что, придумывая игру о странствиях пиратов, невозможно обойтись без чего либо из этого. Пираты — это одновременно и дальние странствия и морские баталии, романтика южных морей и атаки на абордаж, смерть и любовные приключения — не это ли все мы находили в многочисленных книгах на такую тему, зачитываясь Стивенсоном и Жюль Верном? Но сделать игру, которая сочетала бы в себе все эти элементы...Вопрос: как, из чего она должна состоять, что заинтересует геймеров?

Ответ прост — Неизведанная Акватория — это прекрасное сочетание пиратских баталий и элементов приключенческого жанра, хорошо сдобренное элементами ролевой игры. По сути, игра и является ролевой, но по исполнению действий она в первую очередь приключенческая. Начав играть во вторую часть уже ставшего известным сериала Uncharted Waters, вы не сможете отойти от экрана, пока хотя бы не разберетесь в тонкостях игрушки. А разобравшись, пройдете ее без труда, потому что главное здесь — не сложность игрового процесса, а последовательность действий и четкость сюжета. Для того, чтобы вам как можно больше понравилась игра, мы и попробуем раскрыть ее основные секреты.

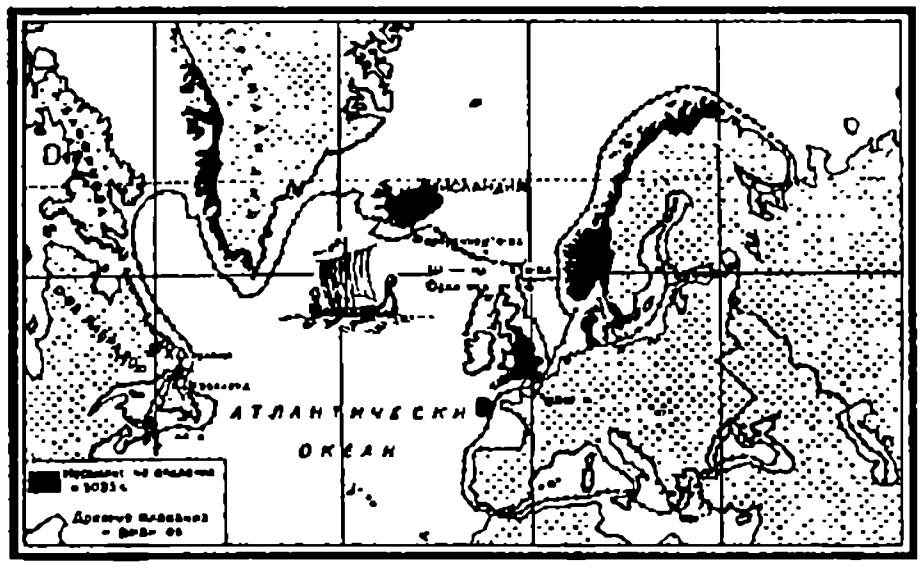
Управление

Кнопка Start — загрузка игры, пауза
Кнопка B — вызов меню предметов
Кнопка C — использование выбранного предмета

Пираты

Морские походы не настолько романтичны, как их принято описывать. Пылающие закаты и рассветы, ежевечернее потягивание рома и посиделки с товарищами в таверне — невеликая награда за перенесенные лишения. Жизнь морских волков была тяжелой, полной опасностей и лишений; у большинства из них не было постоянного пристанища на суше, и чаще всего они бороздили моря до тех пор, пока не находили свою смерть в очередном сражении. Бытовые условия на военном корабле были очень тяжелыми, и только крепкий и здоровый организм мог выжить в такой обстановке. Еда часто была несвежей, отсутствовала канализация и вентиляция помещений. «Плотность населения» на корабле была очень высокой, и у матросов даже не было места для хранения своих пожитков. Тяжелые условия жизни и чрезмерно жесткая дисциплина отбивали у кадровых моряков всю охоту к службе. В основном на флот приходили рекруты и бывшие тюремные заключенные, желавшие заработать немного денег, чтобы начать новую жизнь на суше. Эта надежда осуществлялась далеко не всегда. На кораблях часто случались эпидемии, против которых врачи были бессильны — в Век паруса медицина была еще на очень

низком уровне и печальная статистика показывает, что моряки чаще умирали от болезней, чем от боевых ранений. На возникновение серьезных заболеваний влияли многие факторы. Во-первых, переполненные, плохо проветриваемые помещения были самой подходящей средой для распространения болезней. В открытом море было практически невозможно сделать качественную уборку. Из-за недостатка мыла матросы были вынуждены вымачивать одежду в моче, а затем споласкивать ее в море. Во время длительных плаваний экипаж часто страдал от цинги. Ранние симптомы включали общую слабость, бледность, впалые глаза, кровоточащие десны, мышечную боль, выпадение зубов, открытие старых ран. Позднее появлялось истощение, обмороки, диарея, воспаление легких и почек, что, в конце концов, приводило к смерти. Но однажды было случайно установлено, что экипаж, в достатке получающий свежие фрукты и овощи, не подвержен заболеванию цингой, после чего витамины стали неотъемлемой частью рациона моряков. Важная роль на корабле была отведена бортовым хирургам, хоть они и были неискушенными и при лечении пользовались варварскими методами. При серьезных ранениях рук и ног их приговор обычно был однозначен — ампутация. Поскольку операции проводились без анестезии, для уменьшения боли пациентам давали изрядную порцию рома и между десен вставляли канат или палку. К счастью для них самих, пациенты обычно теряли сознание, когда хирург начинал отрезать поврежденную конечность пилой. После ампутации культю окунали в кипящую смолу, чтобы запечатать рану, остановить кровотечение и не допустить заражения. Многие моряки, потерявшие ногу, приобретали себе деревянный протез, на котором и ковыляли, как одноногий Сильвер, всю оставшуюся жизнь. В случае легкого ранения корабельный плотник сооружал деревянный «гипс», в котором раненая конечность находилась до выздоровления.

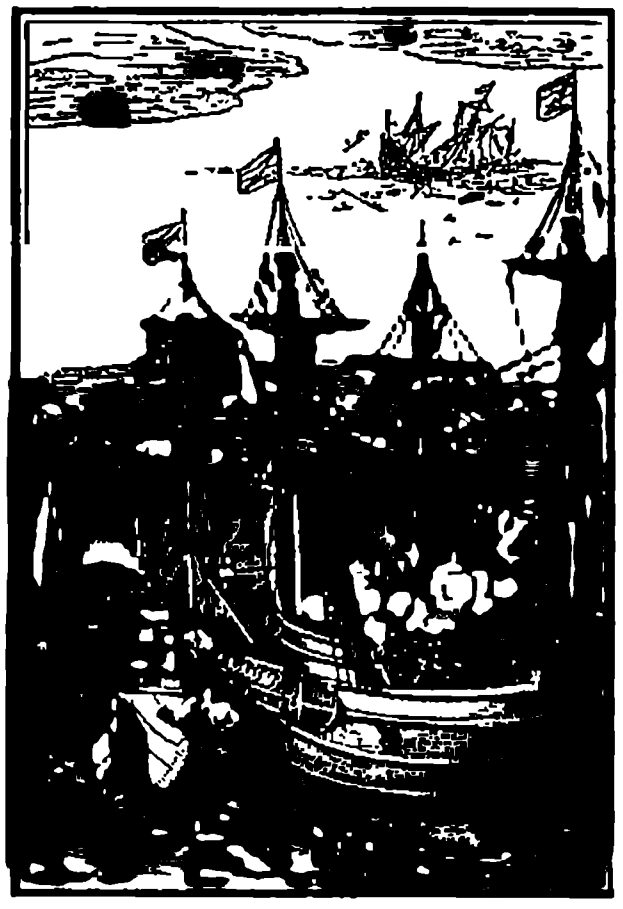


Даже на родном корабле опасности подстерегали моряков на каждом шагу. Например, при передвижении по судну нужно было наклоняться, чтобы не удариться головой о низко укрепленные бимсы. Те, кто не успевал этого сделать, сильно ударялись головой и выбывали из строя по причине душевных расстройств. Есть тоже приходилось с оглядкой. Холодильников тогда не было, и пища становилась добычей разного рода личинок, насекомых и крыс. Так что перед употреблением еду волей неволей приходилось изучать на предмет наличия в ней гнили или других неприятных сюрпризов.

Как уже было сказано, игра переносит нас в конец 18 — начало 19 века, время наших пра-пра-прабабушек. Наши предки жили в абсолютно другом мире, и язык их общения давно устарел, термины стали либо узко специализированными, либо совсем изменили свое значение. И даже те слова, которые сохранили свой первоначальный смысл, для многих стали незнакомыми. Словарь, помещенный в руководстве к игре, поможет вам освоить морской жаргон того времени. Помимо новых слов, вы обнаружите очень много известных с самыми неожиданными значениями. Например, фартук в контексте морских сражений — не предмет одежды кука, а небольшой кусок свинца, использовавшийся для прикрытия дула бортовой пушки; бар — не забегаловка на берегу, а мелково-

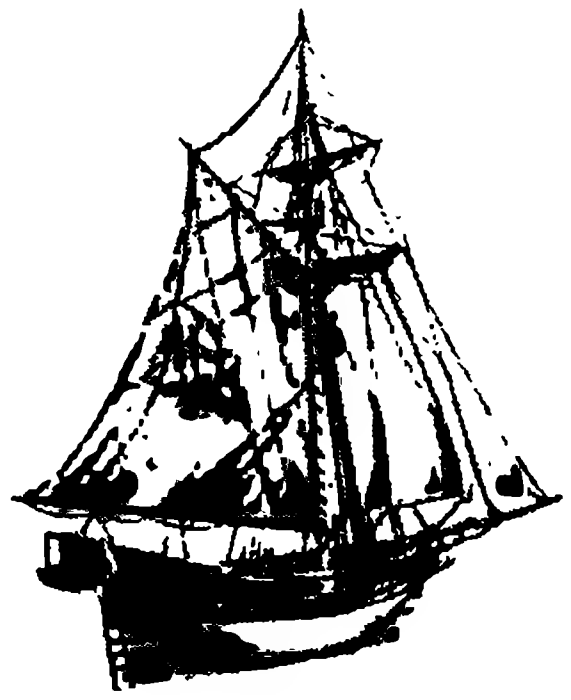
дье, тянущееся поперек морской гавани или русла реки. Команды разных стран существенно отличаются друг от друга по своим боевым качествам. Например, англичане славились тем, что могли в некоторых случаях делать 5 бортовых залпов за пять минут. а в то время это считалось максимально возможной производительностью. Французские канониры проходили специальное обучение и низкую скорость стрельбы компенсировали высокой точностью. Испанские моряки были весьма неповоротливыми, а американские экипажи ценились за исполнительность. Управление парусным судном требовало от команды постоянного внимания, на судах проводились регулярные тренировки. Рулевые должны были постоянно отслеживать курс корабля и обходить препятствия в виде отмелей и рифов. Работа такелажников требовала четких знаний по установке и управлению парусами. В действительности это было очень опасное занятие потому что для укрепления паруса надо было без страховки подняться на марсы и настроить такелаж высоко над палубой. Одно неосторожное движение, соскользнувшая нога или головокружение — и матрос срывался с высоты нескольких десятков метров на палубу или в ледяную воду. Несмотря на то, что моряки регулярно тренировались в распознавании такелажа, составных мачт и марсов, никакая практика не могла достаточно подготовить человека для работы ночью, в шторм или на обледенелых тросах в холодных широтах. Только многолетний опыт мог обеспечить достаточный профессионализм, поэтому опытные моряки всегда были в большой цене.

Большое значение придавалось дисциплине на корабле. Капитан корабля отвечал за четкое выполнение приказов и непосредственных обязанностей каждым членом команды. Для вразумления неповинующихся и провинившихся использовались суровые методы. Одним из самых популярных наказаний на флоте была порка. Но так как она занимала много времени и отвлекала команду от прямых обязанностей, на провинившихся, до приведения приговора в исполнение, надевали кандалы и помещали их на открытую палубу, где они и находились, пока оставшаяся часть команды занималась своим делом. Таким образом, провинившийся моряк не только находился перед глазами всей команды, но обдувался всеми ветрами и заливался ледяной морской водой. Когда, наконец, наступало время порки, матрос уже был рад поскорее принять наказание. Особенно отличившихся ждало более суровое наказание: они подвергались порке на всех кораблях флота. Другим популярным наказанием, обычно применявшимся за кражу, был так называемый «прогон сквозь строй». Вор должен был пройти между двумя шеренгами матросов, которые били его розгами. Впереди, спиной вперед, обычно шел офицер, приставлявший к груди жертвы абордажную саблю, чтобы тот шел медленнее. Сзади же шел морской пехотинец и упирался в спину наказуемого штыком, чтобы тот не шел слишком медленно.



Поскольку курение на борту могло привести к пожару, матросам разрешалось жевать табак, но ни в коем случае не разрешалось сплевывать его на палубу. Для этого по всей палубе были расставлены маленькие плевательницы. Если кто-то нарушал правила и был замечен за сплевыванием

на пол, ему на шею привязывали плевательницу, и он сам становился мишенью для плевков. Слегка прошграфившихся моряков иногда привязывали к вантам, поддерживавшим мачту. Так они и оставались стоять, открытые дождю, ветрам и морским брызгам, а может, наоборот, палящим лучам солнца. Это считалось легким, но действенным наказанием. За серьезные преступления иногда приговаривали к смерти. Это случалось нечасто, поскольку не так просто было найти замену казненному. Но если преступник совершал убийство, приговор был однозначным. Приговоренный к смерти подвешивался на рее, затем его расстреливали и топили тело под килем, привязав к нему груз. Все подобные наказания были публичными и служили устрашением для всех членов команды, дабы им не повадно было впредь так поступать.



Корабли

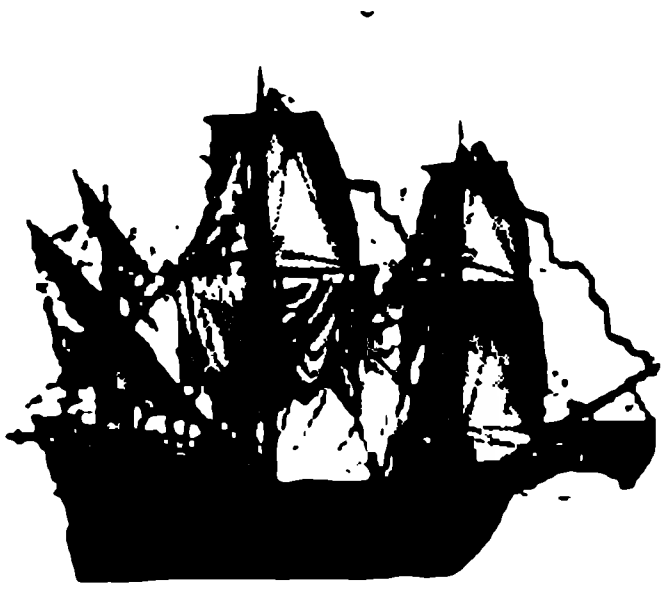
Барка — (итал., исп. barca, фр. barque), первоначально это было парусное гребное беспалубное рыбацкое, иногда каботажное судно, появившиеся в первые в Италии в VII в. В последствии барка превратилась в легкое быстроходное судно, распространенное в странах Западной Европы в эпоху позднего средневековья, строившиеся по типу галеры. Еще позднее на барках исчезли весла и они стали полностью парусными судами, с двумя мачтами, которые несли фок, формарсель (фок-мачта) и грот, марсель (грот-мачта). Интересной особенностью было то, что бизань была установлена прямо на грот-мачте. Барки были преимущественно каботажными торговыми судами.

Варшип — (англ. warship — военный корабль). Судя по изображению и характеристикам в игре, это тот же фрегат. Вообще же военными кораблями со средины XVI столетия назывались корабли среднего и большого водоизмещения, построенные специально для военных целей.

Галеон — (исп. galeon), парусный военный корабль XVI — XVII вв. Имел в среднем длину около 40м., ширину 10-14м., транцевую форму, вертикальные борта, 3-4 мачты. На фок- и грот- мачтах ставились прямые паруса, на бизань-мачте — косые, на бушприте — блинд. Высокая кормовая надстройка имела до 7 палуб, где были размещены жилые помещения. Артиллерийское. вооружение состояло из 50-80 пушек, расположенные как правило на 2 палубах. Галеоны обладали невысокой мореходностью из-за высоких бортов и громоздких надстроек. (изображение в игре , историческое изображение).

Каравелла — (итал. caravella), морской однопалубный парусный корабль с высокими бортами и надстройками в носу и корме. Распространен в XIII —

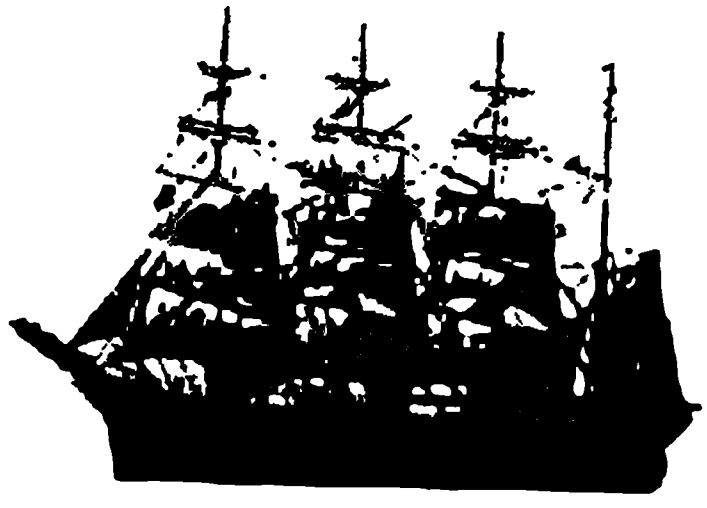
XVII вв. в странах Средиземноморья. Каравеллы вошли в историю, как первые корабли которые пересекли Атлантику, совершали плаванья вокруг мыса Доброй Надежды и на которых был открыт Новый Свет. Характерные особенности каравелл — высокие борта, глубокая седловатость палубы в средней части судна и смешанное парусное вооружение. Корабль имел 3-4 мачты которые либо все несли косые паруса либо на фок- и грот- мачтах ставили прямые паруса. Латинские паруса на косых реях грот- и бизань-мачты позволяли судам ходить круто к ветру.



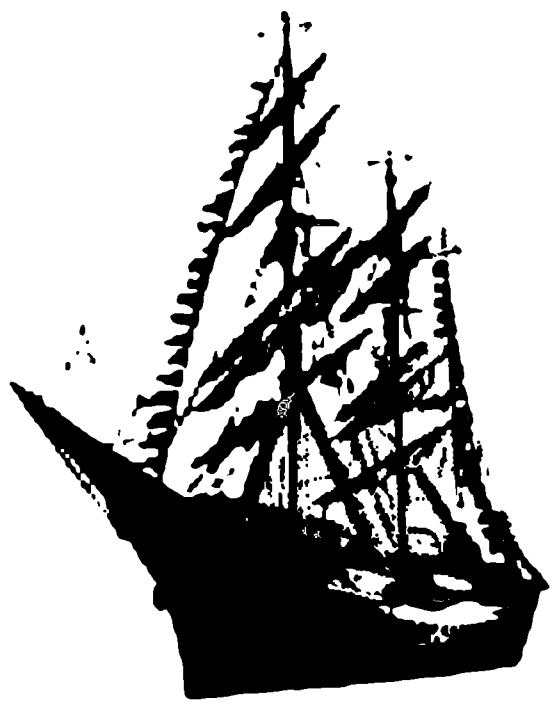
Каракка — (фр. caraque), большое парусное судно, распространенное в XIII — XVI вв. и применявшиеся для военных и торговых целей. Имела длину до 36м. и ширину 9.4м. и до 4 палуб. Развитые надстройки на носу и корме, и 3-5 мачт. Борта были закруглены и немного загибались в внутрь, такие борта затрудняли абордаж. Кроме того на кораблях применялись абордажные сетки, мешавшие воинам врага попасть на судно. Фок- и грот- мачты несли прямое вооружение (грот и фок), бизань-мачты — косое. На фок- и грот- мачтах часто дополнительно ставили марсели. Артиллерийское вооружение состояло из 30-40 пушек. К первой половине XV в. времени каракка стала наиболее крупным, совершенным и вооруженным судном.

Корвет — (фр. corvette), быстроходный парусный военный корабль XVIII — XIX вв. Корабль имел парусное вооружение такое же как и фрегат за единственным исключением: к блинду сразу были добавлены кливер и бом-кливер. Предназначался для разведывательной, дозорной и посыльной службы. Артиллерийское вооружение до 40 пушек, расположенных на одной палубе.

Линейный корабль — в парусном флоте XVII — XIX вв. наиболее крупный боевой корабль, имел 3 мачты с полным парусным вооружением. Обладал сильным артиллерийским вооружением от 60 до 130 пушек. В зависимости от количества пушек корабли подразделялись на ранги: 60-80 пушек — третий ранг, 80-90 пушек — второй ранг, 100 и выше — первый ранг. Это были огромные, тяжелые, маломаневренные корабли с большой огневой мощью.



Пинасс — (фр. pinasse, англ. pinnace), небольшое парусное судно типа флейта, но отличавшийся от него менее вогнутыми шпангоутами и плоской кормой.



Передняя часть корабля заканчивалась почти прямоугольной поперечной переборкой, простирающейся по высоте от палубы до полубака. Такая форма передней части судна просуществовала до начала XVIII века. Пинасс был длиной до 44 м, имел три мачты и мощный бушприт. На грот- и фок-мачтах поднимали прямые паруса, на бизань-мачте — бизань и над нею крюйсель, а на бушприте — блинд и бом-блинд. Водоизмещение пинассов 150 — 800 т. Предназначались они в основном для торговых целей. распространен в странах Сев. Европы в XVI — XVII вв. Имело плоскую корму, 2-3 мачты, служило в основном для торговых целей.

Пинк — (гол. pink), промысловое и торговое судно XVI — XVIII вв. На Северном море имело 2, а на Средиземном 3 мачты с косыми парусами (шпринтовое парусное вооружение) и узкую корму. Имел на борту до 20 пушек небольшого калибра. Как пиратское судно использовался в основном на Северном море.

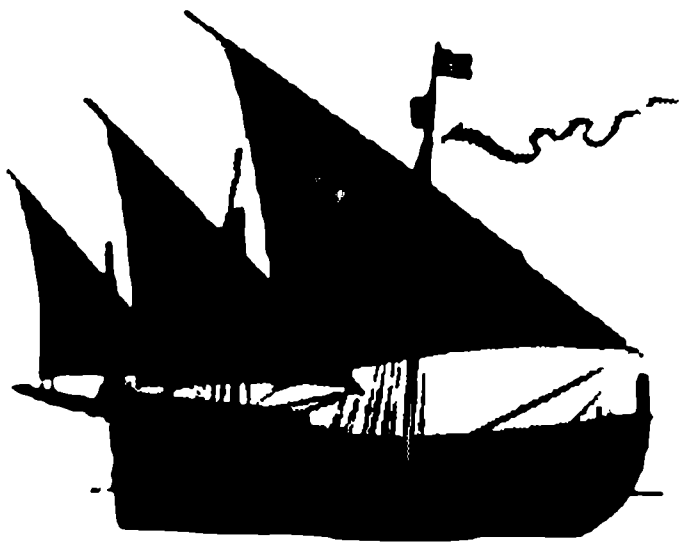
Флейт — (гол. fluit), морское парусное транспортное судно Нидерландов XVI — XVIII веков. Имело борта с развалом выше ватерлинии, которые вверху были завалены внутрь, закругленную корму с надстройкой, небольшую осадку. Палуба имела седловатость и была довольна узка, что объяснялось тем, что ширина палубы являлось решающим фактором при определении размера пошлины Зундской таможней. На фок- и грот-мачтах стояли прямые паруса (фок, грот. и марсели), а на бизань-мачте — бизань и топсель. На бушприте ставили блинд, иногда бом-блинд. К XVIII в. над марселями появились брамсели, над топселем — крюйсель. Первый флейт был построен в 1595 году в г. Хорне, центре судостроения Голландии. Длина этих судов в 4 — 6 и более раз превышала их ширину, что позволяло им ходить под парусами уже довольно круто к ветру. Впервые в рангоуте были введены изобретенные в 1570 году стеньги. Высота мачт теперь превосходила длину судна, а реи, наоборот, стали делать укороченными. Так возникли небольшие, узкие и удобные в обслуживании паруса, что позволило сократить общее число верхней команды. На бизань-мачте выше обычного косого паруса поднимали прямой парус крюйсель. На флейтах впервые появился штурвал, что облегчило перекладку руля. Флейты начала XVII века имели длину около 40 м, ширину около 6,5 м, осадку 3 — 3,5 м, грузоподъемность 350 — 400 т. Для самообороны на них устанавливали 10 — 20 пушек. Экипаж состоял из 60 — 65 человек. Эти суда отличались хорошими мореходными качествами, высокой скоростью и большой вместимостью и потому использовались главным образом в качестве военно-транспортных. На протяжении XVI-XVIII

веков флейты занимали господствующее положение среди торговых судов на всех морях..

Фрегат — (гол. fregat), трехмачтовый парусный корабль XVIII — XX вв. с полным корабельным парусным вооружением. Первоначально на брушприте был блинд, позже добавили кливер и бом-кливер, еще позднее блинд убрали, а вместо него установили мидель-кливер. Экипаж фрегата составлял 250 — 300 человек. Корабль многоцелевого назначения, использовался для сопровождения торговых караванов или единичных судов, перехвата торговых кораблей неприятеля, дальней разведки и крейсерской службы. Артиллерийское вооружение фрегатов до 62 пушек, расположенных на 2 палубах. От парусных линейных кораблей фрегаты отличались меньшими размерами и артиллерийским вооружением. Иногда фрегаты включались в боевую линию и носили название линейных..

Шлюп — (гол. sloep), корабли бывали нескольких типов. Парусный 3 мачтовый военный корабль XVII — XIX вв. с прямым парусным вооружением. По размерам занимал промежуточное положение между корветом и бригом. Предназначался для разведывательной, дозорной и посыльной службы. Также были одномачтовые шлюпы. Использовались для торговли и рыболовства. Распространенные в Европе и Америке в XVIII — XX вв. Парусное вооружение состоит из гафельного или бермудского грота, гафельного топселя и кливера. Иногда дополнительно снабжали еще одним кливером и стакселем..

Шнява — (гол. snauw), небольшое парусное торговое или военное судно, распространенное в XVII — XVIII вв. Шнявы имели 2 мачты с прямым парусами и бушприт. Главной особенностью шнявы являлась шняв- или трисель-мачта. Это была тонкая мачта, стоявшая на палубе в деревянном блоке сразу за грот-мачтой. Топ ее крепили железным бугелем или поперечным деревянным брусом на (или под) задней стороне грот-марса. Шнявы, находившиеся на военной службе, обычно называли корветами или военными шлюпами. Часто они не несли шняв-мачту, а на ее месте от задней стороны топа грот-мачты был проведен трос , который на палубе набивали найтовом на юферсах. Бизань крепили к этому штагу, причем гафель был неподъемным. Длина шнявы была 20 — 30 м, ширина 5 — 7,5 м, водоизмещение около 150 т, экипаж до 80 человек. Военные шнявы вооружались 12 — 18 пушками малого калибра и использовались для разведки и посыльной службы..

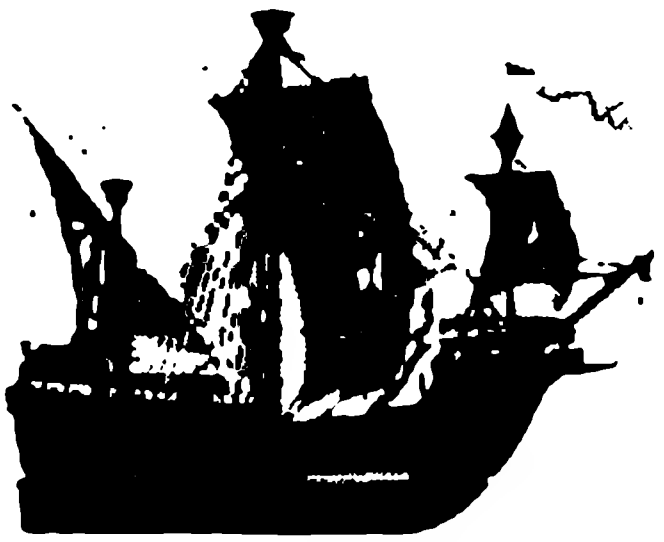


Шхуна — (англ. schooner), парусное судно с косыми парусами. В первые появились в Северной Америке в XVIII в. и имели 2-3 мачты первоначально только с косыми парусами (гафельные шхуны). Они обладали такими достоинствами как большая грузоподъемность, возможность ходить очень круто к ветру, имели на борту меньшую команду, чем требовали суда с прямым парусным вооружением, и поэтому

получили широкое распространение в самых различных модификациях. Шхуны не использовались как военные парусники, но у пиратов пользовались популярностью.

Персонажи игры

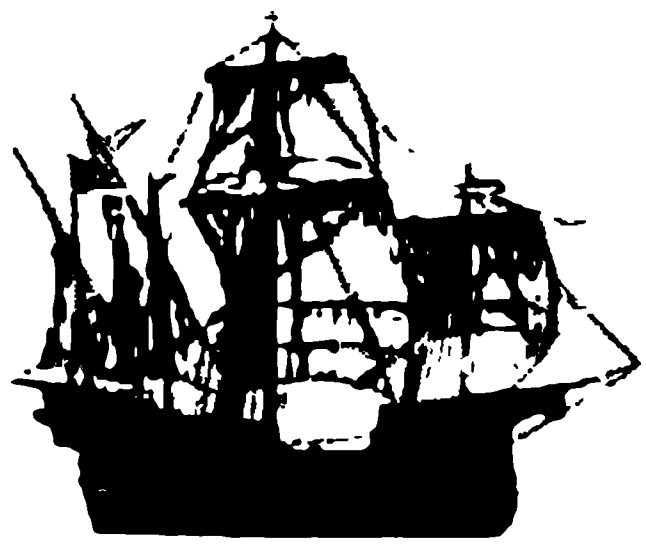
Джо Франко



Возраст — 18 лет
Статус:
Руководство — 78
Знания — 73
Храбрость — 81
Управление судами — 75
Интуиция — 85
Шарм — 89
Фехтование — 82
Основное занятие: торговая деятельность
Первый помощник — Рокко Алемкел, португальский подданный, 65 лет
Статус:
Руководство — 75
Знания — 84
Храбрость — 93
Управление судами — 82
Интуиция — 90
Шарм — 70
Фехтование — 92
Основные занятия: артиллерийское дело, навигация по звездным картам. Уровень навигации у него составляет 30, а уровень военного искусства — 32.

В самом начале игры Джо Франко обладает уровнем навигации в размере единицы, уровень боевого искусства у него в начале и того меньше — целый ноль, денег — 0, слитков — тоже 0. Торговая репутация его на нуле, так же как пиратская и приключенческая деятельность, которые потом будут непрерывно расти. Нет у него и национальных связей: его дружба с Португалией, Испанией, Англией, Италией и Турцией также составляет полный ноль.

Каталина Эранцо



Возраст — 18 лет
Статус:
Руководство — 80
Знания — 65
Храбрость — 86
Управление судами — 79
Интуиция — 52
Шарм — 95
Фехтование — 92
Основное занятие: война

Отто Байнес

Возраст — 39 лет
Статус:
Руководство — 92
Знания — 61
Храбрость — 88
Управление судами — 72
Интуиция — 43
Шарм — 82
Фехтование — 86
Основное занятие: военные действия

Эрнст Ван Бор

Возраст — 23 года
Статус:
Руководство — 78
Знания — 86
Храбрость — 62
Управление судами — 92
Интуиция — 82
Шарм — 90
Фехтование — 53
Основное занятие: картография

Пьетро Конти

Возраст — 22 года
Статус:
Руководство — 78
Знания — 73
Храбрость — 81
Управление судами — 75
Интуиция — 85
Шарм — 89
Фехтование — 82
Основное занятие: морская навигация

Али Везас

Возраст — 19 лет
Статус:
Руководство — 80
Знания — 84
Храбрость — 53
Управление судами — 86
Интуиция — 65

Шарм — 80
Фехтование — 42
Основное занятие: торговля

Поединки

Сражения являются одной из главных частей игры Неизведанная Акватория: Новый Горизонт, и поэтому, думается, полезно будет дать вам некоторые подсказки того, как и где лучше будет себя вести. Во-первых, это морские баталии.

Морские поединки

Происходят между кораблями на море, и здесь важно знать, какими кораблями лучше пользоваться в таких ситуациях. Запомните, что чем дороже стоит ваш корабль и чем опытнее его команда, и, естественно, капитан, то тем больше у вас шансов победить в схватке и выйти из нее с наименьшим количеством повреждений. Для того, чтобы максимальным образом использовать имеющиеся в наличие корабли, предлагаю вам такой перечень мощности кораблей по убывающему признаку:

— Галеон
— Шебека (пиратское судно, трехмачтовое)
— Фламандский галеон
— Венецианская галера
— Полнопарусное судно (Full-Rigged Ship)
— Фрегат
— Tekkousen
— Барка

Дуэли

Дуэли проводятся на мечах и шпагах, и здесь я предлагаю следующую классификацию холодного оружия и брони.

* — наилучшее
A — прекрасное
B — хорошее
C — нормальное
D — не плохое

Оружие

* — Rune Blade, Magic Muramasa, Siva's Magic Sword, Crusader's Sword, Blue Crescent

A — Bastard Sword, Japanese Sword, Flameberg, Golden Dragon, Claymore

B — Long Sword, Scimitar, Estock

C — Saber, Rapier

D — Dagger, Short Sword, Short Saber, Epee, Cutlass

Броня

* — Crusaders Armor, Errol's Plate

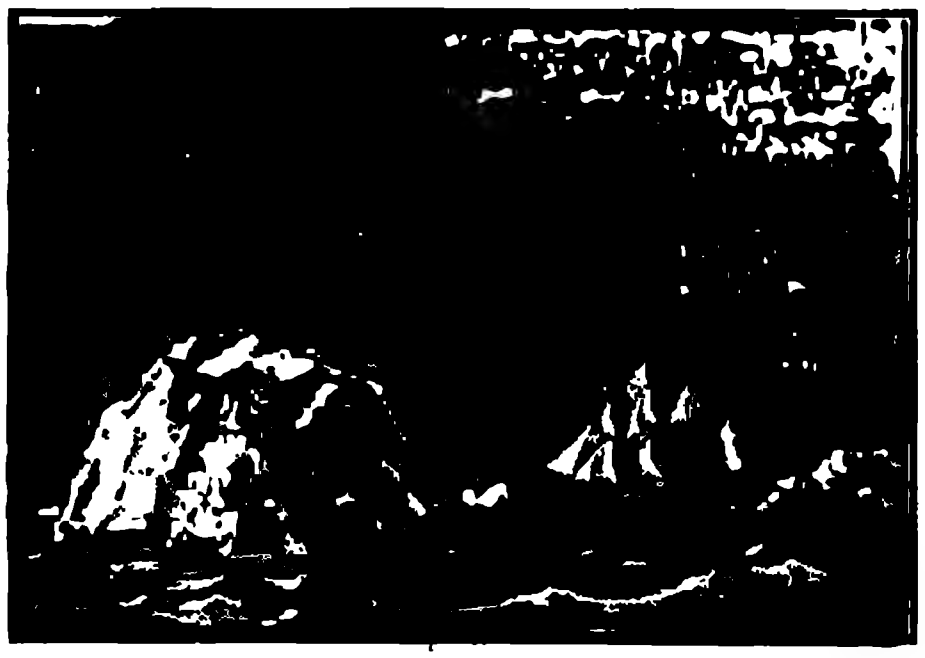
A — Plate Mail Armor

B — Half Plate

C — Chain Mail Armor
D — Leather Armor

Порты

Союзные с Португалией:
Неизвестны, но ясно одно — Лиссабон — столица Португалии.
Союзные с Испанией:
Севилья (тогдашняя столица)
Союзные с Англией:
Лондон
Бристоль
Союзные с Голландией:
Амстердам
Антверпен
Гамбург
Копенгаген
Турция: Стамбул
Нейтральные порты:
Афины
Дублин
Сака (Sacai)
Нагасаки



Прохождение игры

Джо Франко

Джо Франко — португальский авантюрист. Он — сын герцога Леона Франко (главный персонаж первой части игры), и отправлен в море, чтобы раскрыть тайну Атлантиса.

Начинает игру он с тысячей (1000) золотых песетов в кармане, а также зелено-голубой диадемой, которую ему подарила на прощание мать, провожая из дома в дальнее странствие. Начав игру, сразу же продайте в магазине диадему (хоть и тяжело с ней расставаться, а надо — денежек-то у нас маловато для самостоятельной и безопасной жизни...). На вырученную сумму тут же приобретите шпагу — ваше оружие, с которым суждено начать странствия. Идите к месту, которое называется Round Earth Society, и договоритесь с парнем по имени Энрико о взаимопомощи. После переговоров двигайтесь вокруг площадки и найдите Филиппа, который предложит герою две тысячи золотых испанских песетов. Не обольщайтесь на столь выгодное приобретение, и откажитесь от подарка — в дальнейшем это сыграет вам на руку, так как уровень удачи Джо в этом случае повысится.

Теперь двигайтесь в Афины, и там на деньги, которые у вас имеются, накупите как можно больше разнообразных произведений искусства, как только обнаружите такую возможность в имеющихся в городе магазинах. После этого плывите в Стамбул, и там продайте украшения и предметы роскоши и искусства, которые купили в Афинах, и накупите на вырученные деньги ковров. Теперь снова возвращайтесь в Афины и про-

дайте там то, что купили в Стамбуле. Продолжите плавать так между двумя городами до тех пор, пока не станете обладателем по крайней мере двадцати золотых слитков. Если хотите, можете заработать и больше, это не возбраняется.

После ступайте на пристань и выберите корабль, который хотели бы купить для себя. Когда выбор состоится, продайте своего старенького «Гермеса-2», приобретите новый, понравившийся вам, и снабдите его всем необходимым для плавания оборудованием. Если у вас есть достаточное количество монет, советую приобрести для себя «Венецианского Гелиоса». Совершив все необходимые покупки, плывите в Лиссабон, и оттуда двигайтесь в Барселону, к местному учителю картографии, Диего Рибейро. Подпишите с ним контракт, после чего он обучит вас необходимым в навигации познаниям в области картографии. Совершив это, плывите вниз по Нилу, где вам предстоит сделать несколько полезных научных открытий, после чего необходимо сообщить об этом профессору по имени Мордес, который живет в Бордо.

Теперь вас разыскивает король Португалии Мануел, чтобы озадачить некоторыми заданиями (обычно в ранних этапах игры это либо просьба совершить какое-то путешествие, либо желание найти какие-то вещицы). Если ваша миссия успешно закончена на этом этапе, можно приниматься за следующее задание.

В следующем задании вам необходимо будет отыскать кафе-забегаловку в Портвейне, и найти там человека по имени Рокко. Он сообщит вам, что принц Португалии похищен. Вы узнаете, что принца зовут Доминго, и его нужно разыскать, но в это же время также узнаете, что ваш отец сейчас находится под судом, и чтобы спасти его, нужно плыть в Лиссабон.

Далее все будет развиваться по уже накатанному сюжету, причем то, что вам необходимо делать, вы всегда сможете узнать у разнообразных персонажей игры, и основная ваша задача будет заключаться в том, чтобы заработать как можно больше денег и построить как можно более совершенный корабль, чтобы эти же деньги и зарабатывать. Ну и под конец вам все же нужно будет кого-нибудь спасти и чего-нибудь найти. Небольшая подсказка: наилучшими для постройки кораблей, на мой взгляд, являются порты Дублина и Бристоля. Вскоре после того, как ваши дела пойдут в гору, вас ждет встреча с Каталиной, о которой — следующее.

Каталина Эранцо

Юная пиратка, поначалу никак не думавшая связывать свою судьбу с черепом и костями, но вынуждена пойти в пираты. Это происходит после того, как командующий Езеквил отказывает ей в просьбе получить несколько кораблей для борьбы с отцом первого персонажа, герцогом Франко. Она обвиняет его в убийстве своего брата, а также жениха, и хочет свести с ним счеты. А покуда может погоняться и за его сыном.

Получив свой дряхленький кораблик, не рвитесь сразу же в бой, хотя бы для этого и была хорошая возможность. Вместо этого продайте все золото, что у вас есть, и отремонтируйте свой корабль (его название переводится как «беглец»), чтобы борт мог вы-

держать сорок пять человек матросов, но не покупайте оружия. После на оставшиеся деньги возьмите большое количество (100) оливкового масла, и плывите к Мадере. Там можете масло продать, но не смейте покупать никаких товаров! Вместо этого возьмите сто баррелей пищевых продуктов и столько же воды. Оставшуюся свободной часть палубы заполните купленным сахаром, и плывите в Осло (это к северу от Копенгагена) Здесь продайте сахар и купите как можно больше сыра, после чего снова отправляйтесь в Мадеру. Действуйте таким образом, пока у вас не появятся в наличие двадцать золотых слитков.

Наконец-то, теперь вы с чистой совестью можете начинать грабить торговые корабли, плававшие у вас под носом до сих пор безнаказанно! После того, как разграбили один караван, заплывите в ближайший порт, и скоро там по вашу душу появится сам Езеквил. Независимо от того, какой у вас рейтинг, не пробуйте вступить в бой до того, как купите как можно больше оружия и брони. После того, как вы нанесете поражение нескольким главным кораблям неприятеля, разгорится пожар в его флоте, и остальные корабли отступят. После боя вы получите помощника, Андреаса Паелу.

Отто Байнес

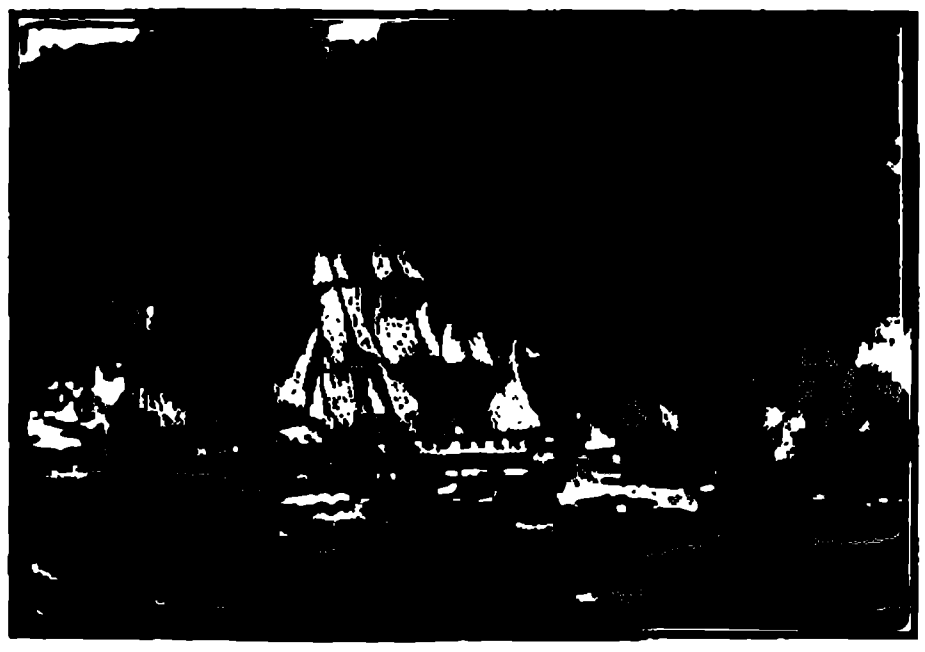
Англичанин, Отто был нанят своим королем Генри Восьмым для того, чтобы разбить испанский флот, грозивший туманному Альбиону.

Он — лорд, и поэтому запросто может войти в замок. Поговорите с Мэтыо, и сделайте все так, как он говорит, после чего ступайте в Севилью. Наймите команду из тридцати людей сразу, как только получите галеон «Fools» (при чем тут дураки, не понимаю). После это заплывите в порт, и назначьте своей команде следующие параметры:

Навигация — 25%

Бдительность — 0%

Бой — 75%



Когда вы выйдете из порта, сразу же будете атакованы испанцами. Разбив врага, продайте все судна, которые вы получили. После этого, когда получите барыши, реконструируйте свое судно так, чтобы на нем помещалось сорок пять матросов без оружия. В порту найдите склад с украшениями, купите, сколько сможете, и везите их в Мадеру, там украшения продайте и купите сахар. Теперь плывите в Осло, чтобы продать там сахар и купить сыр. Возвращайтесь в Мадеру, купите снова сахар, и опять в Осло. Продолжайте такой маршрут, пока не заработаете нужных двадцати золотых слитков.

Эрнст Ван Бор

Эрнст Ван Бор — голландский путешественник, он нанят своим другом Меркатором для того, чтобы в результате путешествий составить карту мира. Для такого путешествия ему придется изыскивать как можно большее количество денег, а значит, нужно будет попахать на торговцев. Покупайте украшений на те деньги, что у вас имеются,

и плывите к Мадере, где купите сахар, естественно, после соответствующей продажи украшений. Потом — в Осло, чтобы совершить там сделку с сыром. На маршруте Мадера-Осло вам и можно будет заработать необходимую сумму.

После того, как в вашей казне появятся двадцать золотых слитков, спуститесь по Нилу, по пути делая открытия. О сделанных находках сообщите профессору Мордесу в Бордо, а также Меркатору. Скоро вас озадачат новой миссией: найти родину девушку по имени Паула, которая потерялась.

Пьетро Конти

Итальянский путешественник Пьетро, он задолжал практически каждому человеку в Генуе. К счастью, он встретил в маленьком кафе, куда иногда заглядывал, своего друга Камилло. Тот подписал контракт герцогиней Франко в Лиссабоне, и сейчас собирается плыть туда, чтобы встретиться со своим нанимателем. Естественно, он возьмет вас с собой.

По пути в Лиссабон как бы между прочим загляните в Мадеру и прикупите там сахарку. Теперь, уже по старой схеме начинайте курсировать между двумя городами, Мадерой и Осло, с целью заработать магические уже наши двадцать золотых слитков. После этого изучите нужную науку картографию у Диего Рибейро в Барселоне, предварительно подписав с ним контракт.

Плывите вниз по Нилу, и о найденных сокровищах и культурных ценностях сообщите герцогине, у которой на службе теперь по странному стечению обстоятельств оказываетесь как бы даже и не Камилло, а вы сами. После плывите к Новому Миру (Америка для тех, кто в танке), где скоро найдете человека, который даст вам карту Золотого Медальона. Так как вы не знаете, где находится этот медальон, плывите в Барселону и поговорите с вашим учителем навигации, Рибейро, может, он вам чем поможет.

Али Везас

Турецкий торговец Али — житель славного города Стамбул. Он и его друг Салим получают судно, а также большую ссуду в банке для торговли, а также сами имеют прибыль по тысяче монет каждый от кафе и порта. На имеющиеся деньги приобретите ковров, и плывите в Афины, где продайте ковры и приобретите предметы искусства. Таким образом курсируйте между Стамбулом и Афинами, пока не заработаете пять слитков. Теперь возвратите взятые вами в долг деньги банкирам, официантке, и а также рабочему на верфи.

После этого султан даст вам задание, которое необходимо выполнить для него. После его выполнения вы оказываетесь свободны как ветер в поле, и, заработав десять слитков, верните их помощнику в гавани. В это же время появится Пьетро Конти, и будет просить у вас золотой слиток, не отказывайте бедному молодому человеку. Скоро вас найдет султан и даст вам пятьдесят слитков, чего на дальнейшую жизнь хватит.

КОДЫ

ABRAMS BATTLE TANK

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Во время демонстрации нажмите **B,B,C,B,C, C,C,B,C,B,B,C.**

Умный танк:

Когда вы поворачиваете башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку вы не подставляете корму и борта.

ADDAMS FAMILY

Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

?1H1T, ?&91Z, V&S1H,VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

AERO THE ACRO-BAT 1

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Экран установок игры:

На экране **START/OPTION** нажмите **C, A, →, ←, C, A, →, ←**. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите **↑, C, ↓, B, ↓, A, →, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A** и **C** до тех пор, пока не появится экран установок.

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 71 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать **↓, A+ C** то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

Пароли этапов:

2 - Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 - Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 - Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 - Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

AFTER BURNER 2

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Когда на экране появится заставка со словами «**START/OPTIONS**», одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки **A,B,C** и дважды нажмите **START**. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами **←** и **→**.

Дополнительные ракеты :

Удерживайте ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста:

Раунд 3:	←	и	B	Раунд 13:	← и B
Раунд 5:	→	и	B	Раунд 16:	→ и B
Раунд 9:			B	Раунд 19:	B
Раунд 11:	→	и	B	Раунд 21:	→ и B

AIR DIVER

Asmik • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Неуязвимость:

Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держи **START** и нажмите **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B**. Держи **START**, пока не начнется игра.

Если нажать кнопку **START** совместно с нажатием еще одной кнопки, то вы сможете выбрать этап:

удерживая **A** - бой с самолетом аса-противника;
удерживая **B** - поразить базу;
удерживая **C** - сражение с последним боссом.

AISLE LORD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выберите режим **CONFIGURATION** и поставьте курсор на «**SE NO**». Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: **A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A**. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду «**INITIAL START**», и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

ALADDIN

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Переход с этапа на этап:

Наберите в паузе **A, B, B, A, A, B, B, A.**

Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д.:

В Options набрать **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**

ALIEN 3

Acclaime/Probe/Arena Entertaiment • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

Переход на другой уровень:

Используя пульт № 1, войдите в экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмитете **C, ↑, →, ↓, ←, A, ↑, →, ↓.**

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B.** Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы и вы перейдете на другой уровень

ALIEN SOLDIER

Sega • Количества игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - 3698	8 - 4569	14 - 2623	20 - 2878
3 - 0257	9 - 8091	15 - 6325	21 - 3894
4 - 3745	10 - 8316	16 - 7749	22 - 4913
5 - 7581	11 - 6402	17 - 3278	23 - 2852
6 - 8790	12 - 9874	18 - 1039	24 - 7406
7 - 5196	13 - 1930	19 - 1962	25 - 5289

ALIEN STORM

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

5Неограниченное количество жизней:

Выберите в качестве героя Скутера. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю , самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

ALISIA DRAGOON

Game Arts • Количества игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите **A**, затем нажмите **B** и держите кнопку, пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите **C** и нажмите **START**, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая **C**, вы сможете пропускать нежелательные уровни.

Восстановление здоровья :

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживате ↑ на первом и нажмитс **B** на втором.

Увеличение громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение силы магии и количества очков за попадание:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите **B** на втором.

Усиление громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте **B** на первом и нажмите **B** на втором.

Покадровый просмотр:

Нажимайте **A** на втором пульте, чтобы сменять кадры.

Отключение режима замедления:

Нажмите **B** на втором пульте.

ALTERED BEAST

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор персонажа:

Во время заставки держите джойстик в положении ↙ и нажмите **A, B, C** и **START**, чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).

Бесконечные жизни :

Нажмите **START** и **A** во время появления заставки на экране , чтобы начать новую игру с того места , где вы закончили предыдущую.

Дополнительные опции:

Нажмите **START** и **B** для вызова на экран меню опций.

Выбор драки:

Чтобы выбрать уровень сложности, удерживайте B, когда нажмете на **START**. Появятся заставка и меню выбора, которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, с которыми вы начнете игру, и силу.

Звуковой текст:

Чтобы прослушать все звуки игры, одновременно нажмите клавиши **A, C, →, START** и **↑** на пульте.

100000 бонусовых очков в любом раунде игры :

Убей первого, второго и третьего волка, которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все три шара, которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только пятьдесят тысяч очков.

ANIMANIACS

Konami • Количество играков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени, __ пустая клетка):

Для легкого режима пропуск первого уровня:	Y W - - - - D - -.
Для нормального режима :	
пропуск первого уровня:	D D D - - - Y W - ;
пропуск первого и второго уровней:	Y D - - - - - Y - ;
пропуск первого и четвертого уровней:	- - - Y - - Y - - ;
финал:	W Y - Y - - - Y -
Для сложного режима:	
пропуск первого уровня:	Y Y D Y - - W Y - ;
пропуск первого и четвертого уровней:	W Y D Y - - D Y - ;
пропуск первого, второго и четвертого уровней:	W W D Y - - - W - ;
пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней:	- D D Y - - D Y -.

ANOTHER WORLD (OUT OF THIS WORLD)

Virgin/Delphine Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней:

2-HTDC	5-XDDJ	8-KLFB	11-TFBB
3-CLLD	6-FXLC	9-DDRX	12-TXHF
4-LBKG	7-KRFK	10-BRTD	13-CKJL
			14-LFCK

ARCH RIVALS

Flying Edge • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★

Получение мяча перед началом игры :

В раздевалке нажмите **A** и, удерживая ее, нажмите **START**.

Получение мяча после перерыва:

Нажмите **A** и удерживайте ее до начала игры.

ARCUS ODYSSEY

Renovation Products • Количество игроков 2 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:

Jedda

Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH
Уровень 8: K4EEM4TZHM

Erin

Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWOH
Уровень 8: K4MEE4TYHM

Diana

Уровень 2: KDUEEBHDRS
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEU4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M

Bead

Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOTI1Q
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

Удвоение предметов:

Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

ARNOLD PALMER TOUR GOLF

Sega • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Спрятанная игра:

Если вы затратите более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки **A, B, C** и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень - мини версию FANTASY ZONE.

Суперудар:

При вводе своего имени наберите EVE и вы сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир:

Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира:

Пароль для игры в шестом раунде, где вы - чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUI a4TO

Пароль для девятого раунда. У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa.

Пароль, позволяющий вам попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4: Fifp 5+D3 CCEE -08D KXIg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

ARROW FLASH

Renovation • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Неуязвимость:

В режиме выбора установок замените Arrow Flash с Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки C (более 3 секунд) вы будете неуязвимы 10 минут.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

1 - INSULA
2 - CONDOR
3 - VIENNA
4 - AVALON
5 - DULCIS

ATHLETE POWER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

AWESOME POSSUM

Tengen • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Секретное меню:

После окончания первой мелодии нажмите **C, B, C, ← + B, C**. Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите **A**. В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

B.O.B.

Electronics Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 171058
Уровень 4 472149
Уровень 6 272578
Уровень 8 265648
Уровень 10 583172
Уровень 12 103928
Уровень 14 775092

Уровень 3 950745
Уровень 5 672451
Уровень 7 652074
Уровень 9 462893
Уровень 11 743690
Уровень 13 144895
Уровень 15 481376

BACK TO THE FUTURE 3

Arena/Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Сделайте паузу в игре, держите A и нажимай ↑, ↓, ←, →.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Уровень 2 - 3MJK 1VZ3
Уровень 3 - 3MGH 2VVW
Уровень 4 - 3MQR 2X9M
Уровень 5 - 3MNP 21?N
Уровень 6 - 3MST ?161
Уровень 7 - 3MBS ?208

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Во время режима «Exibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:

Зеркальный матч: C, C, C.
Четыре Баркли: B, B, B.
Играть как партнер Баркли:

Blade: **A, A, A**
Dolemite: **A, A, A, A.**
Hamma: **A, A, A, A, A.**
Jim- Pak: **A, A, A, A, A, A.**
Pauly: **A, A, A, A, A, A, A.**
Shuga: **A, A, A, A, A, A, A, A.**
Spider: **A, A, A, A, A, A, A, A, A.**
Bongo: **A, A, A, A, A, A, A, A, A, A.**

BATMAN & ROBIN

Sega • Каличество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Общие советы:

Синие и оранжевые изображения Бэтмена - повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена - мощность огня становится ураганным
Сгусток энергии - быстрое восстановление энергии.

Выбор этапа:

В режиме пауза нажмите **B, A,↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.**

BATMAN FOREVER

Acclaim • Количества игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Секретное меню:

На экране меню установите курсор на PLAY THE GAME и наберите следующий код: **←, ↑, ←, ←, A, B.**

Суперудары и прочие возможности:

Для Batman'a

усыпляющее - →, ↓, B
оглушающая бомба - →+A
усыпляющее - держа MODE →, ←, →, A
наводящее - ↓, →, B
связывающее - ↓, ↓, ↓, A
блокирующее - ↓, ↓, ↓ , B
приклеивающее - держа MODE →, →, ←, C
поражающее - →, B, →, C
отвлекающее - держа ↓, ↓ (turbo)
сломать шею - →, →, B
суперзащита - B, C быстро
бомба - ↓, →, C
бумеранг - ↓, →, A
скользящее - держа MODE →, →, ←, B
парализующее - →, ↓, C
сдерживающее - →, →, C
удар коленом - →, →, B+ ↑

Для Robin'a

усыпляющее - →, ↓, B
ослепляющее - держа MODE →, →, ←, B
удар коленом -→, →, B + ↑
сломать шею -→, →+B
замедляющее - →, ↓, C
суперзащита - B, C быстро
прибивающее - →, ↓, A
парализующее - →+A
стреляющее - держа MODE →, →, ←, C.

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Вэкранезаглавия нажмите **START**, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку **START**. Введите код: 5257. Нажмите кнопку **A**, и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.

Стадия 1-1	1100	Стадия 1-2	1200
Стадия 1 Босс	1300	Стадия 2-1	2100
Стадия 2-2	2200	Стадия 2 Босс	2300
Стадия 3-1	3100	Стадия 3-2	3200
Стадия 3 Босс	3300	Стадия 4-1	4100
Стадия 4-2	4200	Стадия 4 Босс	4300
Стадия 5-1	5100	Стадия 5-2	5200
Стадия 5 Босс	5300	Стадия 6-1	6100
Стадия 6-2	6200	Стадия 6 Босс	6300
Стадия 7-1	7100	Последняя разборка с Джокером	7200

Непобедимость
Во время паузы нажать B и START (работает не на всех картриджах).

BATTLETECH

Imagesoft/Extreme • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 ..... STJNNN
Уровень 3 ..... GRBCHV
Уровень 4 ..... BBVLND
Уровень 5 ..... BMBRMN

Бесконечное оружие:
BRN521

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры:

Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите ↓, ↑, ↑, ↓, **C, A, B** и **START**. Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

BEAST WRESTLER

Renovation Products • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★

Пароли этапов:

Первый уровень (Beginner):

2 (против Voulsine) - MONSTERRQYQ YQMQQQFAQQK;
3 (против Airhohle) - MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA;
4 (против Ventor) - MONSTERRAAQ YQMWQIGAQSU;
5 (против Dycoon) - MONSTERRAAQ YQMWQIGAQCU;
6 (против D-Biton) - MONSTERRAAA WQMWQPYAQKA.

Второй уровень(World):

1 (против Unknown)- MONSTERRAAA WQMWQPYAQKA;
2 (против Ulvolos) - MONSTERRAAA WADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) - MONSTERRAAA WADRDIUZQRM;
4 (против Octii) - MONSTERRZXA WADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz)- MONSTERRZXAJ ADRDIJXQHI;
6 (против Hax -004)- MONSTERRZXZ XADRFDMXQBK;
7 (против Maclha) - MONSTERRZXZ XADRFDIZQKX;
8 (против Ominos) - MONSTERRZXZ XAJRTWKXQVX;
9 (против Blenadan)- MONSTERRZXZ XAJRTWOXQIH;
Финал - BONILLARWIW IWIFYNOXCD.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV/Viacom • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Больница - t0-e ByjI BKR4L

Улица -	3I2L yxF2e O7GEV
Колледж -	zbZs+OGDs159K9
Мир бюргера -	-Y+43c-jJ iUaVA
Дома -	F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis) -	aPjDY5fF+DTkrEN
Mall -	7YPP-SU9+SqiPH
За рулем -	FECROW6BcpOCVj
1 игрок с оружием -	e7EKY iP2qc taVfy
2 игрока с оружием -	Js2Nt 9SarV fDTRi
Части билета, деньги -	CpB-bgvxhnjAc6Z

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

Electrobrain • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Максимальная мощь	- 445 WVBVHNW
Все противники покалечены	- 475 WVBVFPW
Чемпион	- 475 WVBBZPW

BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

Sega • Количество игроков 2 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

После загрузки экрана фирменной надписью «SEGA», удерживая нажатой клавишу **C**, опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения ↑ и им же закончив Потом нажми **START.**

Мощный звездолет:

на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите **A+B+СТАРТ**.

BLACK HOLE ASSAULT

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Атака исподтишка:

На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте **START** на втором пульте - и проскользнете мимо противника.

Просмотр:

С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать **RESET**.

Тайный уровень:

В меню выберите миссию «Operation BHA» и введи в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника:

Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите **START** на втором пульте во время сражения.

BLOOD SHOT (BATTLE FRENZY)

Domark/Acclaim • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды:

Пропуск уровня (в паузе): ..... ↑, A, ↑, A, A, ↓;
Плазменная пушка: ..... ←, B, C, ↓, ↓, →;
Плазменная винтовка: ..... ↑, B, ↑, A, B, B;
Боеприпасы: ..... B, B, B, →, ↓, ←;
Кислород: ..... C, C, B, A, ↓, ↓;
Ракетница: ..... ↑, →, ↓, ←, ↑, →
Красный ключ: ..... ↓, ↓, B, C, ↑, ↑;
Желтый ключ: ..... ↓, ↑, B, C, ↓, ↓.

BOOGERMAN: A PICK & FLICK ADVENTURE

Interplay • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

На экране заглавия нажмите ↑, ↓, ←, →, C, B, A.
Бессмертие (на время): ↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.
Меню настройки и набор кодов:
В паузе нажмите **B**.

Пароли уровней:

Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

1 - Троль
2 - Гоблин- шахтер
3 - Пукающий призрак
4 - Носатый гоблин
5 - Гнойное существо
6 - Бугерман
7 - Существо со струпьями
8 - Человек из канализации
9 - Огр

Уровень	Пароль
Flyboy	6 -5- 2- 7
Flatulent Swamps	7 -8 -5 -2
Mucous Mountains	4 -7 -3 -1
Hickboy	3 -4 -3 -5
Nasal Caverns	4 -5 -9 -7
The Pits	5 -7 -3 -6
Deodor Ant	3 -7- 1 -2
Revolta	1 -2 -4 -3
Pus Palace	5 -6 -3 -5
Boogerville	7 -3 -8 -6
Booger Meister	5 -8 -6 -2

BOY SOCCER TEAM 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★

2	AL555	555AE	ARAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
3	AP555	555AE	BBAAA

	AAAAB	AAAAA	AABSA
4	AT555	555AE	BTAAA
	AAABB	AAAAA	AADYA
5	AX555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAFEA
6	A5555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAH0A
7	CD555	555AE	DQAAA
	AAAAA	AAAAA	AAA0A
8	CL555	555AE	EAAAA
	AAAAQ	AAAAA	AABCA
9	DH555	555AE	FBAAA
	AAISA	IAAAA	AAFGA
10	DNYP5	555AE	GBAAA
	AAITA	KAAAA	AAMWA
11	DRYFD	555AE	GRAAA
	AAMTA	KAAAA	AACAA
12	DVYFC	QX5AE	HBAAA
	AAMTA	KAAAA	AAGKA
13	DZYFC	QSKAE	HRAAA
	AAMTA	KAAAA	AAKUA
14	EFYFC	QSCAE	ISAAA
	AAUTA	KAAAA	AAMAA
15	FRYFC	QSCAE	ISAAA
	AAZLA	KAAAA	AAP0A

BUBBA'N'STIX

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

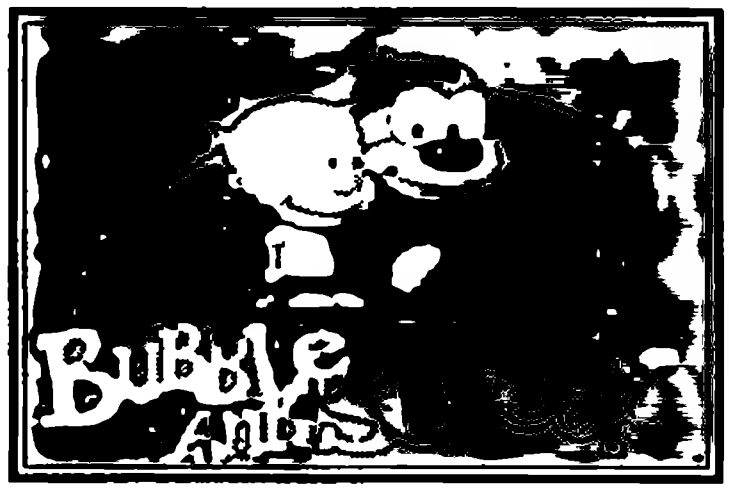
	Вариант 1	**Вариант 2**
Уровень 2:	V!7P95!MKS	35R48DXHD?
Уровень 3:	Y7FW?9CKKS	47JKR7RSZ1
Уровень 4:	V2MVHRIY3B	BCP?HKCDP8
Уровень 5:	B4KLC?JGSW	3!GXN3HT19

BUBBLE & SQUEAK

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения •. Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 - RQCRQBPT
Уровень 3 - NHHDHHBHH
Уровень 4 - QDFLLMMP
Уровень 5 - NNBNNDYY
Уровень 6 - MNLLMNNL
Уровень 7 - WTSFFHGW



BUBSY

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1: JSSCTS
Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN
Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD
Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN
Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB
Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS
Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN
Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB
Экстра-уровень: STCJDN

BUBSY 2: DEFINES DELAYS

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды вводятся с заглавного экрана

Прохождение всех уровней: ..... ↑, A, A, A, ↓.
Бессмертие: ..... C, A, B, C, ↑, ↓.
99 бомб: ..... C, C, ↑, ↓, C.
50 жизней: ..... B, ↑, B, B, A.
99 зарядов базуки: ..... B, A, ←, ←.
99 скафандров: ..... B, ←, ↑, B.
99 нор: ..... →, ↓, B, B.
Сверхвысокие прыжки: ..... B, A, B, C.

BULLS VS. BLASERS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли для игры за Miami Heat:

Игра 2 против Detroit ..... -64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit ..... -64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit ..... -64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland ..... -64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland ..... -64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland ..... -64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland ..... -64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston ..... -64NBBBBL;
Игра 10 против Boston ..... -64NBBVBM;
Игра 11 против Boston ..... -64NBBLBP;
Игра 12 против Boston ..... -64NBB2BN;
Игра 13 против Utah ..... -64SBBBBN;
Игра 14 против Utah ..... -64SBDBBS;
Игра 15 против Utah ..... -64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah ..... -64SBFBBC;
Финальная игра ..... -64MBBBBF.

BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли последнего раунда в игре:

Chicago Bulls - Utah Jazz: NXOBBBBL;
Bulls - Blazers CXOCGBB4;
Knicks - Blazers: GJOGBBBF;
Blazers - Hawks: OBOBLBBY.

BURNING FORCE

Namco • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★

Дополнительные 10 жизней:

Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно **B, A, B, A, A, C, A, A.**

CAESAR'S PALACE

Virgin • Количество игроков 1 • Азартные игры • Рейтинг★★★★★★

Подход к игровому столу: ..... **стрелка к нему, A.**
Отход от стола: ..... **↓, START.**
Кредит 78 000 $: 9N87G4ZWYZ2YYFCG
Кредит 1,5 миллиона $: ..... 9TZR8NDCFZGH55CG.

CANNON FODDER

Sensible Software • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★

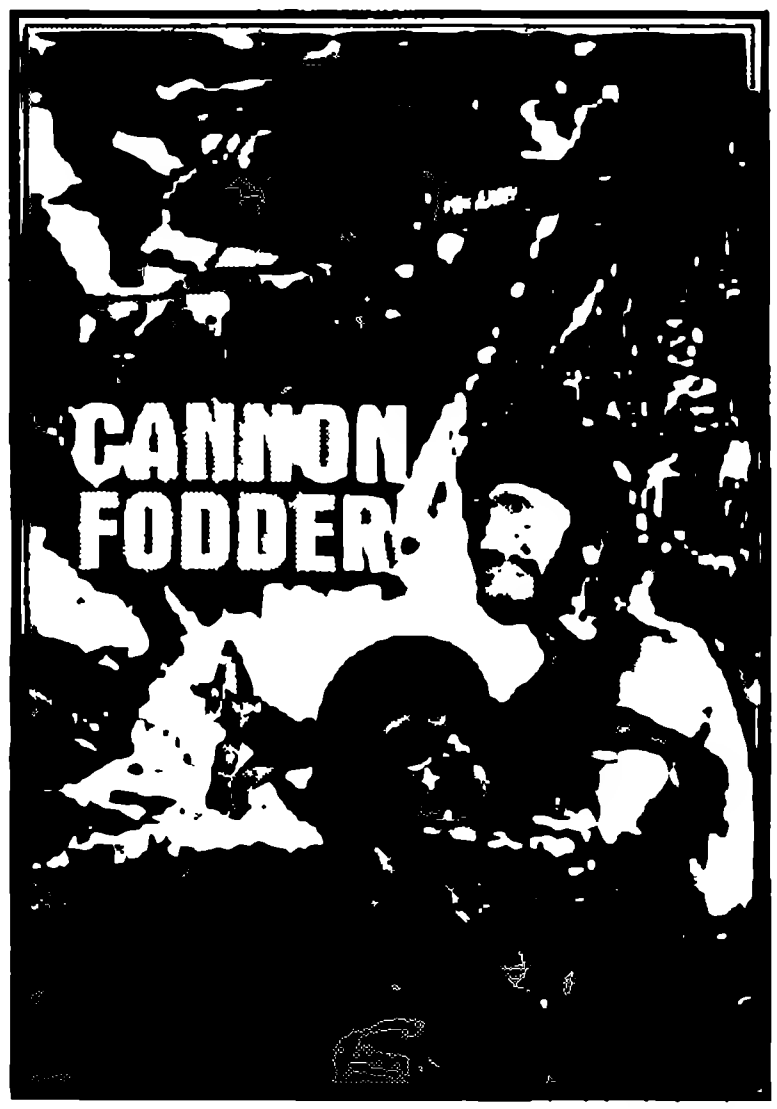
Пароли:

Вариант 1

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC
Миссия 4: ACKJA
Миссия 5: TNGJI
Миссия 6: EBUXE
Миссия 7: TEHMB
Миссия 8: LREWO
Миссия 9 : MLRYE
Миссия 10: YJKCF
Миссия 11: LWHFG
Миссия 12: IGMBF
Миссия 13: FAGGG
Миссия 14: SYNXC
Миссия 15: TIDGF
Миссия 16: UYNXC
Миссия 17: ZOJBE
Миссия 18: MHNJF
Миссия 19: NXGBD

Вариант 2

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: GMEGF
Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: IRORH
Миссия 19: TEOUA



Миссия 20: AEJVI
Миссия 21: PXGBD
Миссия 22: GWZED
Миссия 23: HGPHF
Миссия 24 MMVIE

Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: NPXFC

CASTLEVANIA: BLOODLINES

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

9 жизней и выход на уровень сложности « EXPERT»:

На экране установок игры введите следующие значения: BGM - 5 и SOUND FX - 73. Нажмите **START**. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Нажмите последовательно ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B, A.** Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь на экран установок игры.

Коды уровней:

(кол - К , бабочка - Б , топор - Т)

2	**3**	**4**	**5**	**6**
-К- -	ТТ-К	Т-КБ	-ТТТ	- -ТТ
В- -К	- - -К	Б-Б-	Б-ББ	Б-Б-
- Т В -	К-Б-	КК-Т	БББ-	- - -Т
В - В Т	БТТТ	- -БТ	Б-К-	- -ТТ

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - BEXA	ARAM	RAMA	JBIP	555T	SGFV
2 - DJPA	MUKC	SE6Q	JKKX	555T	PATW
3 - CUFQ	NDKJ	TEPQ	JLKK	555U	RCID
4 - EJLQ	MWC1	TEPQ	JNKV	555V	D54E
5 - GBYQ	RFDE	TEPY	LNKV	555V	D54E
6 - HV4Q	MX1X	SMP4	O6KV	KH5T	YYTX
7 - 6MHQ	P1VM	5555	15NK	U7VC	YWTB

Могучий флот и сильная империя: BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ
Сверхмощная империя: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES
Суперсила: QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJ1

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Пароли:

Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте **C+START** на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.

Выбор уровня - нажмите **B**, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая **B**. После выбора нужного этапа нажмите **START.**

Полное вооружение - выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми **START**. Используйте заклинание прохождения - переместитесь сразу на 12 уровней и получите все вооружение.

На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике ↑,↓,←,→.

Получение всех снадобий: на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике **START, A, B, C.**

CHUCK ROCK

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Смена уровней:

Когда на экране появится название игры, нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.** (По-английски этот код значит « АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите **A , B, и C** и нажмите **START**.

Во время игры нажмите и держите **A** и нажми **↑**, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите **A+→**. Для перехода на уровень назад нажми **A+↓**. Для перехода на этап назад нажми **A+←**.

CHUCK ROCK 2

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровней

На любом уровне - нажмите **START** для входа в режим паузы. Далее нажмите **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A.** Если все сделано верно - игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите **A и →**. Вы окажетесь на новом уровне.

CLIFFHANGER

Sony • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Бессмертие - **←,→, START, C, A.**

Выбор этапов игры - **START, C, B, A, →, ←.**

COBRA COMMAND

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

На главном экране игры сделайте доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите **↑,←,→,→,↑**. Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо **←** или **→**, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START.**

COMBAT CARS

Accolade • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Гонки на любом уровне:

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки **A, B, C.** Затем нажмите **START**

COMIX ZONE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор этапа:

Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете код **A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C** - появится меню выбора этапа.

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии **№ 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6**. Высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите **C**, чтобы выбрать один из этапов.

Бессмертие:

Наберите код **A, B, C, C, B, A, ↑, →, ←, B, ↓, A.**

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии **№ 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11** и, нажав кнопку **C**, получите бессмертие.

CONTRA HARD CORPS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).

Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.

COOL SPOT

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и неуязвимость:

В меню OPTIONS нажмите **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C**. Кнопка **A** - включение неуязвимости, **B** - выбор уровня.

COSMIC CARNAGE (CYBER BRAWL)

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Смена названия игры: удерживая кнопки **X+B+Z**, включите приставку. На экране заставки нажмите **START**. Название игры сменится на **Cyber Brawl** и появятся новые персонажи: Джейк, Рей и Наруто.

COSMIC SPACEHEAD

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V
Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F
Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT
Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

Полный просмотр игры:

Нажмите **A, B, C, A, B, C, START**

4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

CRUE BALL: HEAVY METAL PINBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

В меню **Music demo** выберите музыку уровня 6. Нажмите **A, C, A, B,** когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмтеи и держи **B** и нажимай ↑ и ← на пульте, выбирая нужный уровень.

CURSE

INTV/Corporation • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Режим конфигурации: перезагрузите игру и, удерживая A, нажмите START.

CYBER BALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли матчей команд:

Atlanta vs Boston	T5BBB5PSIH6X
Boston vs Washington	55BBB5OSIHDX
Chicago vs Boston	C5BBB5PSIHPX
Clevelend vs Boston	75BBB5PSIH4X
Dallas vs Boston	L5BBB5PSIH4X
Denver vs Boston	85BBB5PSIHGX
Detroit vs Washington	H5BBB5PSIH7X
Indianapolis vs Boston	K5BBB5PSIH3X
Las Vegas vs Atlanta	S5BBB5PSIH8X
Los Angeles vs Washington	65BBB5PSIHAX
Miami vs Boston	M5BBB5PSIHJX
Minnesota vs Washington	P5BBB5PSIHEX
New England vs Washington	N5BBB5PSIHRX
New Orlean vs Washington	A5BBB5PSIH9X
Philadelphia vs Washington	G5BBB5PSIHSX
Phoenix vs Washington	95BBB5PSIHNX
Pittsburg vs Washington	E5BBB5PSIH5X
San Diego vs Boston	D5BBB5PSIHFX
San Francisco vs Boston	U5BBB5PSIHHX
Tampa vs Boston	R5BBB5PSIHTX
Washington vs Boston	F5BBB5PSIHCX

Пароли для San Francisco Hitmen:

5 победа -	UIBB BXIS OF8I
10 победа -	UFBB B5PS OFNX
15 победа -	UTBB B5PS OFFI
17 победа -	UZBB B5PS OFDI
18 победа -	UUBB B5PS OFII
19 победа -	U5BB B5PS OF3X
Финал -	UJBB B5PS OF41

Пароли для Dallas Destroyers:

1 победа -	LBBB B7CB BDVV	10 победа -	LCBB BFOV BDKX
2 победа -	LVBB BB9B BDXV	11 победа -	L7BB BXGB BDRV
3 победа -	LXBB B7LB BD3B	12 победа -	L4BB BF2B BDAV
4 победа -	LIBB B8FB BDTV	13 победа -	LRBB BFVV BDTV
5 победа -	LLBB B7DB BDN8	14 победа -	LTBB BFCX BD2V
6 победа -	LKBB BBBV BDCV	15 победа -	L8BB BFJI BDMX
7 победа -	LMBB BLCV BD2V	16 победа -	LZBB BR2S IDKI
8 победа -	LOBB BLPB BFHV	Play-off-1	LUBB BRHV BDZV
9 победа -	LFBB BLHB BD8B	Play-off-2	L5BB BXUV BD2V

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой **START** опцию **Start Game**, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика **(A, B, C)**, три раза наберите комбинацию ↑, ↓ пока не услышите голос Duck' a. Теперь кнопкой **START** можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой **A**.

DANGEROUS VS. SEED

Novel Graphics • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор зоны игры:

При появлении заставки на экране нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.**

Дополнительные очки:

Начните игру и при демонстрации нажмите ←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, → для получения 99 очков.

Усложнение игры:

Начните игру и во время демонстрации нажмите ↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.

DARE BEFORE CHRISTMAS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - 68WTK3A
2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4
4 - XAHGK9A

DARIUS 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**

Выбор уровня:

На заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Укороченный тайм: в меню настроек нажмите **A+B+C** и можно будет регулировать продолжительность тайма от 20 секунд до 15 минут.

Самый ценный игрок: IIDSREQUS.

Чемпион: IIDSREQ3R.

Пароли игр

Los Angeles vs Detroit	CABCDEA1F
Detroit vs Los Angeles	WYBCDEAYU
Chicago vs Los Angeles	PQBCTUQVV
Chicago vs New York	ASTURBQ1E
New York vs Detroit	FMJCLJY1B

DEADLY MOVES

Kaneko • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов:

3 - V3A5FTQNHG
4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H
6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

Пароли персонажей игры:

Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

DECAP ATTACK

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Множество дополнительных жизней:

Собрав все пять монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)

Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу **C** так быстро, как только сможешь. Вот вы и выиграли!

Дополнительная энергия:

Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху - быстро нажимайте на клавишу **C** после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

Прохождение по воздуху: прыгните и быстро нажмите **C**.

Трюк, позволяющий обойти Жабика:

Когда вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

DEMOLITION MAN

Virgin/Acclain • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Переход с уровня на уровень: ←, →, A, B, B (в паузе).
Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.(в паузе).

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароль пяти жизней:

Перед каждой атакой вы можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед

введением пароля миссии.

Пароль десяти жизней: BQQQAEZ.

Коды уровней:

2 - VQAHEKU

3 - BLOHEJG

4 - ETEETRL

DEVIL CRASH (DRAGON'S FURY)

Domark • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные мячи:

Пароль	Счет	Мячи
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
TF2HZ TF3EM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеря в мяч, нажмите **A** и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

DINO LAND

Wolfteam • Количество игроков 1 • Пинбол • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↑, ↓ и шесть раз ↓. Затем нажмите ↑, ↓ и еще шесть раз ↓. Затем одновременно нажмите **B** и **START**. Когда игра продолжится, нажимая **A**, выберите желаемый уровень.

Бонусы и призы:

Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину двадцать три раза клавишей **B**. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайтесь. Если вы потрясете машину еще двадцать три раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World . Повторив все это шесть раз, получите миллион.

Превращения:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Нажмите и удерживай **B** и нажми **START**. После этого при нажатии **B** можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

DINOSAURS FOR HIRE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня (срабатывает не на всех уровнях):

В режиме паузы на втором джойстике нажмите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая **START+C**.

Уничтожение врагов взрывом:

Нажмите **A+B+C** и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.

DONALD IN MAUI MALLARD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

2 - ININJA
3 - ILVMUD
4 - ITSHOT
5 - GETHIM
6 - YOHOHO
7 - UNDEAD
8 - GDLUCK

DOOM TROOPERS

Playmates • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2 - IMPERIAL
3 - DOOMLORD
4 - CYBERTOX
На все уровни - APGONATH
Непобедимость: SOUTHPAW

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

Уровень	**Hard**				**Hardest**			
2	З	ЧБ	Ж	Ж	С	С	З	Ж
3	Ж	ЧБ	Ф	ЧБ	З	Ж	З	ЧБ
4	С	З	ЧБ	С	Ф	Ф	К	БХ
5	К	Ф	З	З	З	К	Ф	С
6	Ж	Ж	ЧБ	З	С	Ф	З	Ж
7	Ф	ЧБ	С	С	С	Ф	З	БХ
8	ЧБ	Ж	БХ	Ж	ЧБ	Ф	БХ	Ж
9	Ф	С	С	З	Ф	З	БХ	ЧБ
10	ЧБ	З	К	Ж	З	С	Ж	БХ
11	С	Ж	Ж	БХ	З	Ф	БХ	К
12	З	ЧБ	ЧБ	С	К	З	БХ	С
13	БХ	ЧБ	Ф	БХ	К	К	ЧБ	Ж

Условные обозначения:

Ж - желтый *К - красный* *ЧБ - чистый боб*
С - синий *З - зеленый* *БХ- боб Хэс*

DRACULA (BRAM STOCKER'S DRACULA)

Sony • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора этапов:

Набирается в заставке: **↓,→,A,C,↑,←,A**. Этапы выбирать в паузе.

DYNA BROTHERS 2

Sega • Количество игроков 2 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

1-й сценарий

2 KAIGAN
3 YAMABA
4 CIKCIK
5 KOUYOU
6 GAUGAU
7 ZOUSEI
8 POMPOM
9 MAFUYU
10 SAKURA
11 MOYAI
12 BATTA
13 OHORI
14 MEIRO
15 ISEKI
16 HEKI
17 SABAKU
18 IBARA
19 SUIMON
20 OSHIRO
21 SHICHI
22 FUNKA
23 CANYON
24 MUNKI
25 CITY
26 KOUEN
27 GENDAI
28 HAIKYO
29 KESSEN
30 FUTURE
31 BUILD
32 OKUJOU

2-й сценарий

EASY

2 RENSYU
3 KOJIMA
4 CYOCHO
5 MUSIBA
6 NAMJIR
7 CANDY
8 MIGITE
9 KAREKI
10 KAKATO

NORMAL

2 NEKTIE
3 APPLES
4 DRAGON
5 HITUZI
6 KKKKKK
7 STKGKB
8 NOIWG

HARD

2 SICCHI
3 TBATA
4 HARUU
5 BOSSS
6 PEEE
7 DEROP
8 ZIGZ
9 PUUU

DYNAMITE DUKE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Тайный экран опций:

Наведите курсор на надпись **OPTIONS**, нажмите **C** десять раз и затем нажмите **START**. Теперь ты можете произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.

DYNAMITE HEADDY

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Во время заставки на пульте 1 нажмите **START**. Установите курсор на опции **START GAME** и нажмите **C, A, ←, →, B**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав **START**, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

Просмотр заставок: в режиме настроек нажми **C, A, ←, →, B, START** или **B, A, B, C, B, START**.

EA HOCKEY

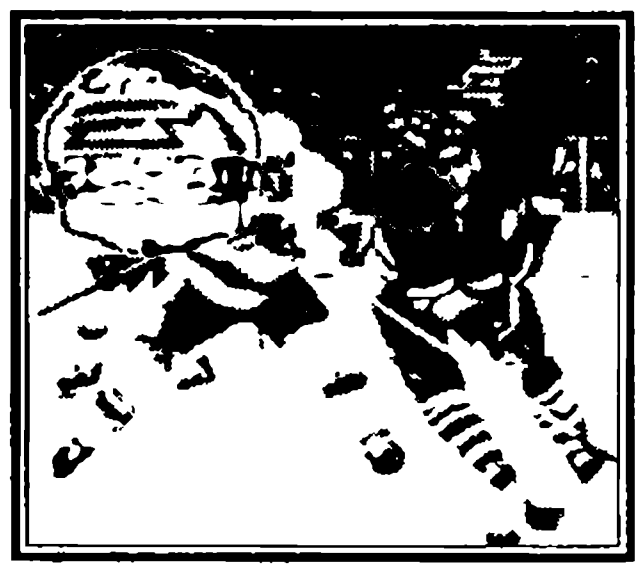
Electronic Art • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли выбора турниров:

BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC

Пароли выбора игроков:

HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ



EARNEST EVANS

Revonations Product • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровня:

На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите **C, A, ↑, →, B, START**. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав **START**.

Выбор уровня:

В режиме паузы нажми **↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.**

Просмотр заставок:

В режиме опций нажми **C, A, ↑, →, B, START.**

EARTHWORM JIM

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Здоровье:

В режиме паузы нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C.**

Переход на другой уровень:

Поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C**

Отладочное меню:

Поставьте игру на паузу и нажмите **↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.**

Усиление оружия (один раз за уровень):

Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C.**

EARTHWORM JIM 2

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней(в режиме паузы):

Puppies1:	**C, C, C, C, C, C, A, A.**
Puppies2:	**↑, →, B, C, C, ↑, →, A.**
Puppies3:	**→, →, A, B, C, ↑, →, A.**
PeterPan:	**C, B, C, ↑, →, ↑, A, B.**
Abduction:	**↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C.**
IntlatedHead:	**B, B, C, A, B, C, ↑, →.**
Sally:	**A, B, C, C, ↑, C, ↑, →.**
Soil:	**A, A, C, C, B, B, A, A.**
Meat:	**C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑.**
ISO:	**A, B, C, →, →, →, →, →.**
RunJimRun:	**B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.**

Восстановление энергии:

Остановите игру и нажмите кнопки **A, B, C, A, B, C, A, B, C.** Раздастся звуковой сигнал. Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Остановите игру и нажмите кнопки **C, A, C, A, C, A, C, A.** Вы также услышите звуковой сигнал, если все сделано верно.

Войти в меню установок:	**A, C, C, A, B, A, B, ?**
Перейти с этапа на этап:	**A, B, B, A, C, B, B, ?.**
Неуязвимость:	**A, A, A, A, ?, ?, ?, ?.**
Просмотр этапа без червяка:	**A, C, C, B, A, A, B, ?.**
Получение продолжения:	**A, A, C, C, B, A, ?, ?.**
Дополнительная жизнь:	**A, B, C, C, C, A, A, A.**
Восстановление запаса патронов до 5000:	**C, B, B, A, C, B, B, A.**
Получение плазмомета:	**C, C, C, C, A, A, A, B.**
Получение трехствольного пистолета:	**C, C, C, C, A, A, A, C.**
Получение самонаводящихся ракет:	**C, C, C, C, A, A, B, A.**
Самое мощное оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, C.**
Самое слабое оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, B.**

ECCO THE DOLPHIN

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и бессмертие:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Во время игры нажмите те **START**, затем **→, BCBC↓C↑** и снова **START.**

ECCO 2:THE TIDES OF TIME (DOLPHIN 2)

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровней:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ?, если дельфин повернут направо, и джойстик ?, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код **A, B,C, B, C, A, C, A, B.** Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, ее темп, любой этап и множество других полезных вещей.

ECCO JUNIOR

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды этапов:

Уровень 1	CSJ	Уровень 10	ROC
Уровень 2	CFR	Уровень 11	OSH
Уровень 3	HOF	Уровень 12	HRL
Уровень 4	RCL	Уровень 13	FSL
Уровень 5	SLR	Уровень 14	OFJ
Уровень 6	JHO	Уровень 15	JRF
Уровень 7	FCJ	Уровень 16	LOH
Уровень 8	CRS	Уровень 17	FLR
Уровень 9	LJS	Уровень 18	RHJ

EL VIENTO

Wolfteam • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Магия:

Для того , чтобы получить заклинание, сделайте паузу в игре, нажмите ↑, ↑, ↓, → и кнопку **C**. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все четыре заклинания.

Тест цвета:

При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно **A, B, C и START**. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

Замедление игры:

Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения: Для этого в любой момент достаточно нажать **START**, чтобы остановить игру, а затем нажать ↑, ↑, →, ↓, **A**. После этого нажмите любую клавишу.

Выбор уровня:

Просто нажмите ↑, ↑, →, ↓, **B**.

EUROPEAN CLUB SOCCER

Virgin • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Мощный удар:

Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.

Игра без проигрыша:

Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.

Пароли матчей в игре за команду Англии:

Arsenal - Bordeaux	ZWNEAA9IAE
Norwich City - Rangers	373UAA4IGC
Liverpool - Celtic	SAHEAA6ICA
Nottingham Forest - PSV Eindhoven	KQAEABAIAE
Финальная игра	A63UAA61AA

EXO SQUAD (THE)

Playmates • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 KETNAMLG
Уровень 3 PROMBEUU(PROMBEULA)
Уровень 4 ITMALGNL
Уровень 5 SVLROAKA
Уровень 6 ZIUJKCHT
Уровень 7 TZKAISAO
Уровень 8 AEEBIAJL
Уровень 9 TSAOTTCY.
Уровень 10 IALKTAIA
Уровень 11 SZAINBHN
Уровень 12 : ZADMIAOM
Уровень 13 : TGAINRKI
Уровень 14 : AYRNCDIN
Уровень 15 : GATTSVTT
Уровень 16 : YBFCEAUA
Уровень 17 : AEOILNNY(AEOILNNN)
Уровень 18 : GMLCAMOA(CMLCAMOA)
Уровень 19 : YUYUSIHD
Уровень 20 : ATTSVNAN
Уровень 21 : MAOTAANY
Full Demo: REVOEMAG

F-15 STRIKE EAGLE 1

Micropros • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - IGBIQ12K31
3 - HD646MPBBF
4 - ULS23LCLDM
5 - JD5B1UTRFF
6 - 263KNCBHN6
7 - HV9FPVPFVT
8 - NGC6G36SOI

Пароль для начала игры в звании генерала: CBMLT

F-22 INTERCEPTOR

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★

Скрытый экран опций: Во время игры нажмите одновременно кнопки **B и C.**

Сражение с четырьмя асами противника: ACES MGGIGJ.

Пароли :

	США	Ирак	Корея	Россия	Асы
Миссия 1:	0HG021	C6G022	7E002E	HJ0024	LJG02V
Миссия 2	0PG06D	CEG06L	7M006Q	HR412H	LNG067
Миссия 3	0TG0E0	CIG0A4	7Q01AA	1701QI	LRG0AM
Миссия 4	11G0I2	CM60EC	8201QS	IB02EI	LVG0EU
Миссия 5	15G0MA	CUG0IO	8601U4	IF02U6	M3G0I0
Миссия 6	19G0UM	D2G0U2	8A022D	IJE4EH	M7G0UG
Миссия 7	1DG163	D6O1EV	8I02E8	INE567	MBG16T
Миссия 8	1LG1EQ	DAO1QM	8M042R	IRE6AN	MFG1EG
Миссия 9	1PG1M6	DQG2EJ	8Q04MQ	J306QK	MJG1MS
Миссия 10	1TG1UI	E2G3AI	8U05MV	J707UT	
Миссия 11	21G26 I	E6G428	9A05UK	JF08M5	
Миссия 12	2TG321	EAG5E7	9I06A9	JJ096J	
Миссия 13	31G3UJ	EEG5UR	9U06U9	JNE9Q7	
Миссия 14	35G4A4	EIG6QS	A2072C	JREA2K	

Миссия 15	39G56U	EUG7MS	A608E4	JVEBMK
Миссия 16	3TG5IC	F2G7UB	AA08IJ	KB0CAI
Миссия 17	41G62K	F6G8AS	AE08U3	KF0D2N
Миссия 18	45G6MJ	FAG8UR	AIF9UU	KJ0DUU
Миссия 19	4TG7A7	FEGAIS	AMFB6C	KN0EIN
Миссия 20	5167QL	FIKB6I	B20B47	
Миссия 21	59G8EI	FQGBUL	B60BMN	
Миссия 22	61Q9EM	FUGCEA	BAFCIL	
Миссия 23	65Q9QA	G2GDQL		
Миссия 24	69Q9QA	G6UF6E		
Миссия 25	6HG9UJ	GIUFU0		
Миссия 26	6LGAIJ	GMUHAI		

F - 117 NIGHT STORM

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Коды миссий:

1 - GL5QH8	6 - PNBMG2	10 - PYH624
2 - 2LVK38	7 - NQUC94	11 - E3SN 87
3 - NKFWU7	8 - 2L9J68	12 - M2KWY6
4 - UJQ3K6	9 - 3YVGR4	13 - CWPHQ2

FANTASIA

Disney • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Как легко получить дополнительный предмет :

Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

Тайная комната:

Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

Дополнительные жизни:

Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется девять жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне « Мир Пустыни».

Сбор полезных предметов:

Вам всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в «Мире Воздуха» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Flying Edge • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли для выбора трассы:

Belgian Grand Prix	W4N6L:PHMX6	61KRR:HML2M	NXG32:1FDFN
Spanish Grand Prix	WSXWF:3FRDQ	ZBXLR:HML2M	NSSGB:2TCQJ
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F	THPN6:WWL2M	NDXH3:BNCFK
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI	JF3K4:NKMVX	KQCSS:VJDJH
Portuguese Grand Prix	3WLN6:5FF6K	GVSMC:RG51T	K1SDT:6QCSP
Australian Grand Prix	VGFCG:BNX6P	1R6J4:LR4HR	MWCSK:VNBTC

FIDO DIDO

Kaneko • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Игра про странствия Кул Спота.

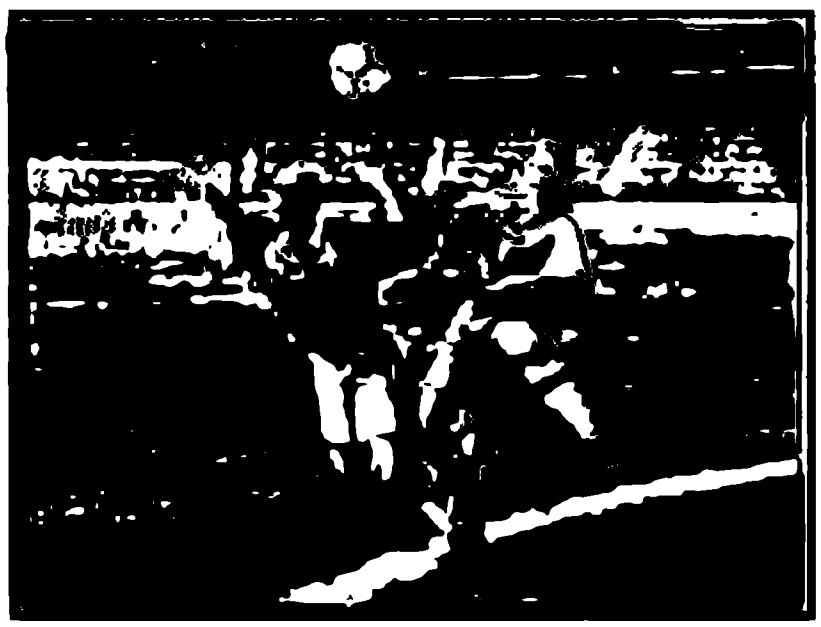
Выбор уровней:

2 ALLISFAIR	3 SOFTWAREWOLF
4 BONETOPUCK	5 FEAROFFLYING
6 SINCORSWIM (SINCORSWIN)	7 YIPPEEAYEAY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

ALL STARTS vs POLAND	X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND	XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY	32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN	O★MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY	09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP	ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY	XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM	Z★MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN	ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA	X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL	X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA	2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP	2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK	2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL	WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL	28XWW86★
HOLLAND vs SWEDEN	OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND	YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY	1BYW1618
ISRAEL vs CHINA	WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP	23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY	WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA	29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY	3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND	Z5SB761O



MOROCCO vs GERMANY ..... WO★W8625
NEW ZELAND vs NORWAY 2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL ..... 21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY 1MYXB9JO
POLAND vs CANADA 2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND 3D9XD828
QATAR vs GERMANY ..... 1O2XF9N★
REP. IRELAND vs DENMARK Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA 3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY 2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL 3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND 2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND ..... Y★8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND ..... 2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND 28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP YVNCT9J7
WALES vs U. S. A. 2R6XV7H7

FIFA SOCCER'95

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Включите игру, войдите в **OPTIONS** и наберите любой из указанных ниже кодов. Если ты услышите звуковой сигнал, значит код воспринят. Начните игру и войдите в **CONTROL**. Нажмите кнопку **A**, и появится **CHEAT**. Далее используйте следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены: **C, C, C, B, A, A, A, B.**
«Хитрый» мяч: **B, A, C, B, C, C.**
Сумасшедший мяч: **C, A, B, C, C, B, A, C.**
Команда - мечта : **A, A, B, B, C, C, A, A.**
Супервратарь: **A, A, A, A,A, B, B, B, B, B.**
Суперполузащитник: **A, A, A, A, A, B, C.**
Суперзащита: **B, B, B, B, B, C, B.**

FIRE MUSTANG

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды вводятся на титульном экране.
Дополнительная жизнь: зажав ← + **C**, нажмите **START.**
Полная энергия: зажав → + **A**, нажмите **START.**

FIRE SHARK

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

После заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите **A, C, ↑, START** и сможете указать номер этапа.

Дополнительные жизни:

Полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

FLICKY

Sega • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★

Выбор уровня:

На экране с пояснениями нажми **A, C, ↑**, затем нажми **START.**

Малышка в бикини:

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

FLINSTONES (THE)

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня: на экране с заглавием в течение некоторого времени удерживайте **A+B+C+←**, затем нажмите **START.**

Появится надпись Stage 1. Нажимая **→**, можно выбрать уровень.

FRANKENSTEIN

Пароли уровней:

2	JDJLXYMN	3	TQVXXZYZ
4	FRTWYFHP	5	GRGLYVKD
6	SNLVXRJF	7	BMXZJFNV

GAIARES

Renovation Product • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Конфигурация:

Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуйте комбинацию **A+B+C**), а затем нажмите **START**. При этом клавишу в момент нажатия кнопки **START** надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня:

Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку **A** на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость:

Поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ?. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения:

Сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу **←** и дважды нажми **A**. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.

Выбор оружия:

Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу ↑ и нажимайте А. Каждое нажатие на кнопку А дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.

Тайное оружие:

Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли (они помогут сразиться с боссами):

Уровень 1:	женщина,	кот,	собака.
Уровень 2:	мишка,	мальчик,	цыпленок.
Уровень 3:	мальчик,	мишка,	кошка.
Уровень 4:	собака,	кошка,	мальчик.
Уровень 5:	женщина,	мишка,	кот.
Уровень 6:	собака,	собака,	кошка.

GARGOYLES

Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Переход на следующий уровень:

Поставь игру на паузу и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.**

Восстановление энергии:

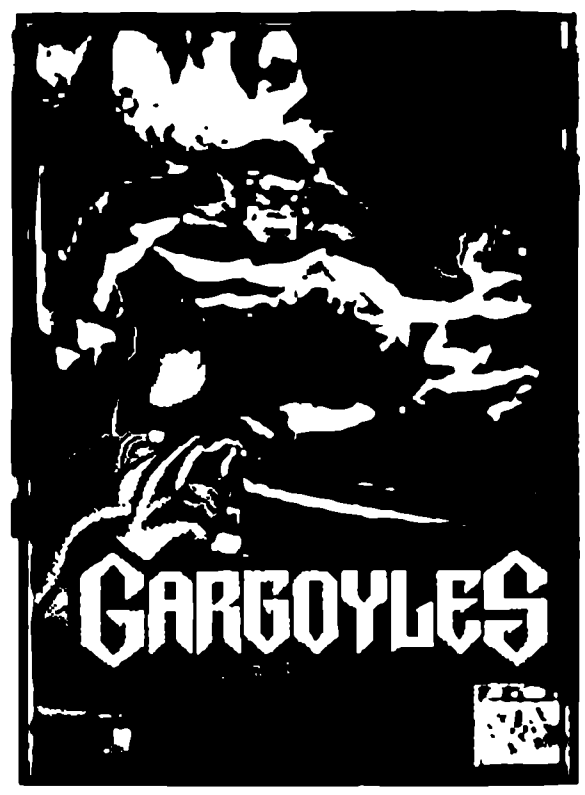
Останови игру и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B.**

Неуязвимость:

Пауза и **A, B, вп, A, C, A, ↓, A, B, → C** (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав А).

Секретная игра:

Пауза, **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, START**. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: **A** - изменить конфигурацию, **A+←/→** - перевернуть по горизонтали, **B+←/→** - перевернуть по вертикали, **C+←/→** - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите **A+B+C** и **START**.



Экраны-посвящения:

№ 1 - A, B, →, A, C, A, ↓+A, START.
№ 2 - A, B, →, A, C, A, ↓+C.
№ 3 - A, B, →, A, C, A,↓+A, A, A.

GENERATION LOST

Time Warner • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

уровень 2 - AGES, уровень 3 - DUTY, Уровень 4 - WARM.

GHOULS'N' GHOSTS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием A) и нажмите ↑, ↓, ← и →. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите следующие комбинации кнопок.

Уровень 1: Лобное место - START;
Уровень 2: Деревня Гнилово - ↓+B+START;
Уровень 3: Башня барона.Ранкла - ↓+B+START;
Уровень 4: Хрустальный лес - ←+B+ START;
Уровень 5: Начало Замка - →+B +START;
Остров, плавающий в озере - A+START.
Огненный город - ↑+A+ START.
Гора Жуткого Лика - ↓+A+START.
Ледяные склоны - ←+A+START.
Замок - →+A+START; Локи: ↘+A+START.

Неуязвимость:

Этот способ также работает не со всеми картриджами. Включите приставку и четыре раза нажмите **RESET**. Когда появится заставка, четыре раза нажмите клавишу **A**, затем нажмите ↑, ↓, ←, →. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу **START**, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая **B**, нажмите **START**, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку **B**, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши **A** и ↑. Затем одновременно нажмите **A** и →, потом **A**+← и, наконец, **A**+→. Потом, удерживая кнопку **B**, нажмите **START**. После этого, удерживая **A**, также нажмите **START**.

Режим замедления:

Когда появится заставка, нажмите ↑, **A**, ↓, **A**, ←, **A**, →. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите ↓ и постоянно нажимайте **START**, пока не увидите сэра Артура. Теперь нажмите **START**, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку **B**. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление:

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

Загадочная лестница:

Это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберитесь на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгните, быстро нажимая ← и → на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии:

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите ↙+A+B+C и **START**.

GLOBAL GLADIATORS

Virgin • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни:

Сделай паузу в игре. Нажмите **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A** и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

Пропуск уровней:

Сделайте в игре паузу. Нажмите **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня.

Бесконечная жизнь:
После того как появится логотип Virgin, нажмите **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.**
Режим PROGRAMMING INFORMATION:
Включите приставку и нажмите четыре раза следующую последовательность кнопок: **C, B, A, START**. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

GODS

Accolade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★
Бессмертие: MESIENTOTANFELIZ.
Пароли уровней: уровень 2 - NASHWAN; уровень 3 - COYOTE; уровень 4 - FOXX.

GOLDEN AXE

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★
Выбор уровня:
Когда высвечивается заставка выбора персонажей нажмите кнопки ↙+**B**+ **START**. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая ↙, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажмите **A+C**.
Дополнительные очки:
Нажмите кнопки ↘+**A+C+START** и вы получите 9 дополнительных очков.
15 жизней:
Выберите режим с двумя игроками и тут же дайте одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.
30 жизней:
Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши ← и →, пока ваши воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите **A** и **C**. Затем отпустите все клавиши и нажмите **START**. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.
Могучие топоры:
В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

GOLDEN AXE 2

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★
Выбор уровня:
Во время заставки нажмите и удерживайте клавиши **A, B** и **C** и нажми **START**. Продолжая удерживать кнопку **A**, отпустите **B** и **C**, затем, все еще удерживая **A**, снова нажмите **B** и **C**, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать **A**, а **B** и **C** отпустите. Выберите **EXIT** и, по-прежнему удерживая **A**, нажмите **B** и **C**, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать **A**, отпустите

B и C. А теперь, все еще удерживая A, одновременно нажмите B и C, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите START, чтобы выбрать нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажми ↑, а затем START. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.

Неограниченная магия:

Доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу A, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку A, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но ты не подбирай ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

Дополнительные очки:

Выведите на экран меню **OPTIONS**. Нажмите одновременно **A, B, C**. Войдите в меню **OPTIONS**. Отпустите **A**. Нажмите в меню **EXIT** и нажмите кнопку **START**. Выберите игру нажатием кнопки **A**, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.

GOLDEN AXE 3

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Суперудары:

Экс: управление по кругу +**B, C** - пламя мечом;
Тирис: →, ←, →+**B, C** - метнуть меч;
Пантера: →, ←, →+**B, C** - бросок;
Человеко-лев: управление по кругу, **B, C** - вихрь.

Выбор уровня:

При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза **A**, один раз **START** и 6 раз **C**. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

GREEN DOG: THE BEACHED SURFER DUDE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Переход на другой уровень: поставьте игру на паузу и нажмите **A, A, B, A**, ←, ←.

Три летающих диска: в любой момент нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C, A, B, A**, ← и еще раз ←. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

Замедление: начните игру, затем нажмите **START**, чтобы ее остановить. Нажмите ↓, **A, C**, ↑, ←, ←. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой **START**, затем нажмите клавиши ←, →, ↑, ↓, **A** и **C**.

Быстрая перезагрузка: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши **A, B, C** и **START**, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете желаемое количество жизней.

HARD BALL

Accolade • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для игр:

Texas - Boston: ..... iAAEIGbe
Boston - Chicago: ..... AEECBGcC
Texas - Detroit: icB6JaDb
Seattle - Toronto: 3cC6JbDE
Cleveland - Kansas City: .. 0cA7IKDa
Minnesota - Cleveland: ..... IcBSIKDa
San Diego - Montreal: ..... gAAEGEbk
New York - New York: .... FAteBHbf
San Francisco - Texas: ..... fcIBGiBA
San Diego - Cleveland: gcA7HKdg
New York - Atlanta: ..... hAAEHFbh
Oakland - New York: jcA2FHD2
Pittsburgh - SF: fAAEFDb2
Los Angeles - Philadelphia: eAAEECb5
Houston - Boston: ccA7EGD6
Milwaukee - Detroit: acA7HJD2
New York - Cincinnati: dcA2FHD8
Chicago - Atlanta: 2c36Ahbi
Chicago - Chicago: 2AAGGAbf
California - Baltimore: kcB3GIDi

HERZOG ZWEI

Renovation Products • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Пароли к уровням:

1. OPGHCACHCMP
2. NIHHGFGJELO
3. KOGJGBCAGNF
4. MAEBEOCAINC
5. OMGIGBGOKLC
6. OMGBGLHFMLF

Пароли для числа побед:

5 побед - GGGKHAGOKLO
12 побед - BPHOHACAGML
19 побед - NPLOFOCAGKP
22 победы - IMLPFEGEMLC
25 побед - JAJJBPDNCMC
28 побед - LILOPBDPIKJ
31 победа - JLJOMGJAOKL

Пароль последнего уровня - JLJOIGLAOK.

Код победы для армии синих - IEJOJEIKNLA.

HUMANS

Gametec • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов игры:

2 - YHQBSBGTSFXY
3 - DGTUQBWXBGNC
4 - PBGPGHQZZMZGT
5 - TMHCPYPCDQHQ
6 - DTMFCPWJWFPW
7 - KFNMZXDGJKBQ
8 - XSJKNQLMFHWZ
9 - DVDQTNKTMHSF
10 - VYJMDMPVXHHD
11 - SDKJRGJHDWZQ
12 - HCDFWZSNXCPH
13 - CBJHXXDMHSVL
14 - FPYBCXGPMPMP
15 - SRQHNLDRDWPG
30 - MFKTJGNSXQJM
31 - FHWHHMTCJSPN
32 - FTWFSBZLYNXS
33 - LWLSTSLVWDRX
34 - WXTXBCHBWLDG
35 - ZSRGHXCZYFLQ
36 - ZGHWLXJSXSZM
37 - RSBMVGVSTSBL
38 - CZQNJYZWLWFQ
39 - ZFPKPYXJCRGX
40 - NSFLKXCBJDWF
41 - HQVQNQVMVGPQ
42 - FCTRRYFMZMVK
43 - BYNNYHYTGDTC
58 - TSDRLSHXZMDV
59 - WZWZWZSHCJMH
60 - YNTBXYJYNWLK
61 - FQXKPTYLQJZM
62 - TZYNMBQRSFZM
63 - BSHJMJTMFCFS
64 - LTIJQVMRYZLM
65 - NCHQVFQXFQZH
66 - MFGLYVGRQVZP
67 - QTSDFMBYTMJJ
68 - CLYBHVQNGBYN
69 - ZWXGZQRGLPPN

(TXYNMBQRSFZW)
(LTLJQVMRYZLM)

16 - NYZKBLPGZXMF
17 - ZGXMLRRNWHLK
18 - RKLLKDZHXNQP
19 - VCRMFKNSRDMF
20 - WDFGNXGRRMPN
21 - YXLPSLBXWHBQ
22 - XQHHWPQBJMPC
23 - VYNSJGFQJHCB
24 - SDMFCJKBCJGZ
25 - TKJXCLWLZTWP
26 - CUYXWHYRGDWD
27 - WTBSDCBXKTWL
28 - QXJKDYRMLSTC
29 - VSPQXYVCLVCB
44 - BDMBGXDYLKHG
45 - TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 - PZFCTHKXBVXM
47 - DFGFGFWRRCXW
48 - VNWLGXTRQNCF
49 - ZWNSXGFYNMHS
50 - PDJTKPCTYXDK
51 - HHJYESXNNPFG
52 - BPHGLQXJHWJY
53 - BWLPKPNGVFQQ
54 - WHYNDZMTYNQT
55 - QDDGVHPGFWLS
56 - NGJFTCRVQXKZ
57 - KNCFXXKRMHGV
70 - VWPKNRSXXYTR
71 - NCHMNXGHZGLS
72 - TWJZBHKTMHCP
73 - TQVCXVNFFZZN
74 - QLMVQJNJMZLQ
75 - VKPKLSLLYTFC
76 - DWJPYHKDGPYT
77 - RKLDKFSJBSJZ
78 - TYZNGBCBWPJV
79 - BCDDSNZQZYPC
80 - XPMNWJKFNQZC

INCREDIBLE HULK (THE)

U.S. Gold • Количество игроков 1 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: в режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: на заставке игры после появления логотипа «LUCAS FILM» нажмите **A, B, C, B, C, A, C, A.**

Пропуск уровня: во время паузы введите пароль →, ↑, ↓, ←, ←, ↓, →**A, B, C.**

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должен быть нанесен очередной удар. Нажмите A, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.

Суперпрыжок: после того как вы получите **jet pack**, оставьте его там, где вам надо прыгнуть и нажмите **C+B**, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если **jet pack** пуст.

Меню установок: после того, как появится экран для паролей, вам будет необходимо ввести следующий код: **RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG**. Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): **STAR** (начало с пятью энергорыбками), **FISH** (неуязвимость), **BOOK** (все карты будут открыты).

JOE MONTANA 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★

Пароли команд: введите три первых символа кода команды и добавьте к ним YNTSKBC.

Bears - DLB Rams - RLB 49-ers - 4LB Cowboys - HCB

Saints - VLB	Raiders - QDB	Eagles - ZLB	Bills - CDB
Redskins - 6LB	Grants - XTB	Dolphins - SCB	Vikings - TLB

JUDGE DREDD

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2:	KZDVT	3:	JRQWNO
4:	PSTRVJZ	5:	HQWVLT
6:	WDRCNPU		

JUNGLE BOOK (THE)

Disney/Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды: их нужно вводить после перехода в режим паузы.

Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, B, A

Переход на следующий уровень: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A.

Перевернутое изображение: ←,A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓ (на паузе) - игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.

Выбор уровня: сразу после заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и **START**. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.

Финальная битва с Шерханом: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.

Оказаться рядом с Балу: B, A, ←, ↑, ↑; на дереве с обезьяньим доктором - →, A, ↓, B, A, ↓.

Поединок с Каа при трех жизнях: C, A, A, B, C, A, A.

Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа: A, B, B, A, A, B, B, A.

Изменение цветовой палитры: A, B, B, A, C, A, B, B.

JUNGLE STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

	Вариант 1	Вариант 2	
2:	RNP3BRXTPJ3	RLSJBRXTPJK	3 жизни
3:	9WSMD9WNMCC	9VMJR9WNMCZ	3 жизни
4:	X76JR74MZYT	XT6YXL6PF6M	16 жизней
5:	VLPJV746JK7	VNHYWMGZBC9	16 жизней
6:	W6Y7LPZF9TB	WSJYTGJDX9M	23 жизни
7:	TPC39NS6MCJ	TMYBLJYK3KW	23 жизни.
8:	7CRLSCFDYRH	7GK9NZDYKYX	23 жизни
9:	N46J3BVWT4V	N4PJBVWTWP	23 жизни

Бессмертие:

Когда у вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и **START** - вы станете бессмертным.

4 жизни

На 7-уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которые указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).

JURASSIC PARK

Biue Sky • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Код выбора уровня

Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: **A, B, C** и **START** (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start - и вы вернетесь в тот уровень, из которого выбыли.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 2:	2BINHKE9	277166RO	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFP64V0	4SNP67FC
Уровень 4:	66RHEH2P	64DHCDEF	6QLNTNRR
Уровень 5:	8KN0SHUU	85BGLNTH	8DCIDDR8
Уровень 6:	A717MUP6	AH745EJC	A6C8EDJI
Уровень 7:	CPLPHMMG	C7UBL67U	C7DH56B7

Игра за Динозавра:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 1:	G21G0014	G21G0025	G21G0036
Уровень 2:	I21G0016	I21G0027	G21G0038
Уровень 3:	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Уровень 4:	M21G001A	M21G002B	M21G003C
Уровень 5:	O21G002C	O21G002D	O21G003E

Коды полного вооружения для Гранта:

Jungle	OVVVVVUP
PowerStation	2VVVVVUB
TheRiver	4VVVVVUT
PumpingHouse	6VVVVVUV
Canyon	8VVVVVU1
TheVolcano	AVVVVVU3

Мастер-пароль:

Введите пароль JP_0_ARK, где первый пропуск может быть заполнен либо буквой G (играть за доктора), либо R (играть за динозавра), а второй пропуск заполняется цифрами, указывающими номер уровня: с 1 до 7 для Гранта, с 1 до5 для динозавра.

KING SALMON

Vic Tokai • Количество игроков 1 • Имитатор рыбалки • Рейтинг★★★★★

Пароли: 2 - NJHVDRQSLR, 3 - XSDQJFGWPD, 4 - NKFFFWXPXC, 40 - CNNKBBBQFQ, 47

- CJJQWCQWLI, 57 - LYSJBWHFQV, 61 - NJHFVXRSLY, 67 - YNZQLXMXXS, 73 - ZHGVWRQDXN, 79 - RTWJZCCFHF, пароль для рекордного улова - VDLDNJKCKN.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SIMPSONS)

Flying Edge • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - WHOAMAMA, уровень 3 - FLANDERS, уровень 4 - BLOCKMAN, уровень 5 - SIDESHOW. Суперпароль - SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

LAWNMOWER MAN (THE)

Curve Interactiv • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Советы. Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите B, чтобы пропустить этап, или C, чтобы попасть в отладочное меню.

LEMMINGS

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: QWKYN
Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN
Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX
Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX
Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN
Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN
Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM
Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD
Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD
Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM
Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM
Уровень 24: WQKCX
Уровень 25: FJDVD
Уровень 26: KBKBP
Уровень 27: HJDVD
Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM
Уровень 30: DRKCX

LEMMINGS 2

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

BEACH
2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL
EGYPTIAN
CIRCUS
2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC
POLAR

2: EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3: EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

2: MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3: AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4: ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5: POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6: HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7: LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Ливия:

Majestic Twelve:	CQAAAFA	Anterior Nova:	CQAAIEA
Reindeer Flotilla:	CQAAQHA	Phoenix:	CQAAYGA
Rainbow Veil:	CQAAAVC	Chess:	CQAAIUC
Lobster Quadrille:	CQAAQXC	Hen House:	CQAAYWC
Desert Two:	CQAABFE	Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Aria:	CQIERDG		

Центральная Европа:

Domino Mirror:	CSIEIYIE	Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E	Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC	Hop Toad:	CSIERLC
Olympic Torch:	CSIEZKC	Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA	Flaming Arrow:	CSIER6A

Вьетнам:

Lobster Quadrille:	CQIEZCG	Anterior Nova:	CSIEAJG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE	Gemini:	CSIEIIG
Flaming Arrow:	CQIEJQE	Chess:	CSIEQL6
Hen House:	CQIERTE	Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Lava Lamp:	CSIEZSA	Freedom Train:	CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите пароль CALVARY.

LION KING (THE)

Disney Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажмите →, **A, A, B, Start**. Появятся две новые опции - «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: **BARRY**. Барри - это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню вы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.

LOST VIKINGS (THE)

Virgin • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: GR8T	13: QCKS	23: BTRY	33: 8BLL
3: TLPT	14: PHRO	24: JNKR	34: TRDR
4: GRND	15: GIRO	25: RVTS	35: FNTM
5: LLMO	16: SPKS	26: CBLT	36: WRLR
6: FLOT	17: JMNN	27: HOPP	37: PDDY
7: TRSS	18: SNDS	28: SMRT	38: TRPD
8: PRHS	19: TMPL	29: V8TR	39: TFFF
9: CVRN	20: TTRS	30: NFL8	40: FRGT
10: BBLS	21: JLLY	31: WKYY	41: 4RN4
11: TR33	22: PLNG	32: CMBO	42: MSTR
12: VLCN			

LOST WORLD (THE) (JURASSIC PARK 3)

Blue Sky • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 - AMQ4VL2A Уровень 3 - 4A4SOMCK, Уровень 4 - CAKK4CQK,
Уровень 5 - A8MJ14KM, Уровень 6 - 9MO5RK58, Уровень 7 - F0UDISCU,
Уровень 8 - NS22IAH2, Уровень 9 - NKAQ26TA, Уровень 10 - 4OMIOBD6,
Уровень 11 - EM8P1558, Уровень 12 - UEGH1PPG, Уровень 13 - GGUSLMFE,
Уровень 14 - 7Q42D9R4, Уровень 15 - V4OLRCPO, Уровень 16 - RA4T9FQK,
Уровень 17 - LKAQIE7A.

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль **REDHUNT** (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите пароль **CIVILWAR**.

M.U.S.H.A. (ALESTE)

Seismic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор раунда: дождитесь, пока на экране не появится логотип **SEGA**, затем нажми **RESET**. Когда логотип появится вновь, снова нажмите **RESET**. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войдите в опции, держа при этом нажатыми клавиши 🡻 и 🡹. На экране появится слово «Раунд». Вы можете менять номер раунда клавишами 🡸 и 🡺.

Пять дополнительных жизней: остановите игру, затем нажмите 🡺, 🡻, 🡺, 🡻, 🡸, 🡹, 🡸, 🡹, **B**, **C**, **A** и **START**.

20 опций: Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы остановить ее, потом нажмите три раза 🡹, три раза 🡻, три раза 🡸 и три раза 🡺; потом два раза **C**, а далее **B**, **A** и **START**.

Полная огневая мощь: во время игры нажмите **START**. Затем нажмите **B**,**B**,**C**,**B**,**B**,**C**,🡹,🡻, и **A**.

MADDEN NFL' 96

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране «Team Selection» (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками **A, B, C**.

Коды для выбора секретных команд:

'80 Atlanta Falcon	AABBBCA	'85 New England Patriots	BBCABAA
'70 Baltimore Colts	AABCACC	'76 New England Patriots	BBCBAAC
'68 Baltimore Colts	AACAAAB	'79 New Orlean Saints	BBCBCBB
'64 Baltimore Colts	AACACBA	'90 New York Giants	BBCCBCA
'93 Buffalo Bills	AACCACB	'86 New York Giants	BCAAACC
'92 Buffalo Bills	ABAAAAA	'70 New York Giants	BCABAAB
'91 Buffalo Bills	ABAACAC	'68 New York Jets	BCABCBA
'90 Buffalo Bills	ABABBBB	'80 Philadelphia Eagles	BCACBBC
'73 Buffalo Bills	ABACACA	'60 Philadelphia Eagles	BCCAACA
'85 Chicago Bears	ABACCCC	'79 Pittsburgh Steelers	BCBBAAA
'77 Chicago Bears	ABBACAB	'78 Pittsburgh Steelers	BCBBCAC
'66 Chicago Bears	ABBBBBA	'75 Pittsburgh Steelers	BCBCBBB
'63 Chicago Bears	ABBCABC	'74 Pittsburgh Steelers	BCCAACA
'88 Cincin. Bengals	ABBCCCB	'75 St. Louis Cardinals	BCCACCC
'81 Cincin. Bengals	ABCACAA	'94 San Diego Chargers	BCCBCAB
'93 Dallas Cowboys	ABCBBAC	'81 San Diego Chargers	BCCCBBA
'92 Dallas Cowboys	ABCCABB	'66 San Diego Chargers	CAAAABC
'78 Dallas Cowboys	ABCCCCA	'63 San Diego Chargers	CAAACCB
'77 Dallas Cowboys	ACAABCC	'94 San Francisco 49ers	CAABCAA
'75 Dallas Cowboys	ACABBAB	'89 San Francisco 49ers	CAACBAC
'71 Dallas Cowboys	ACACABA	'88 San Francisco 49ers	CABAABB
'70 Dallas Cowboys	ACACCBC	'84 San Francisco 49ers	CABACCA
'89 Denver Broncos	ACBABCB	'81 San Francisco 49ers	CABBBCC
'87 Denver Broncos	ACBBBAA	'78 Seattle Seahawks	CABCBAB
'77 Denver Broncos	ACBCAAC	'79 Tampa Bay Buccaneers	CACAABA
'62 Detroit Lions	ACBCCBB	'91 Washington Redskins	CACACBC
'67 Gr. Bay Packers	ACCABCA	'83 Washington Redskins	CACCBAA
'66 Gr. Bay Packers	ACCBACC	'82 Washington Redskins	CBAAAAC
'80 Houston Oilers	ACCBACC	'72 Washington Redskins	CBAACBC
'69 Kansas C. Chiefs	ACCCCBA	Hall of Fame I	CBABBCA
'66 Kansas City Chiefs	BAAABBC	Hall of Fame II	CBACACC
'62 Dallas Texans	BAABACB	'95 All-Madden	CBBAAAB
90 Los Angeles Raiders	BAACAAA	'95 AFC Pro Bowl	CBBACBA
'83 Los Angeles Raiders	BAACCAC	'95 NFC Pro Bowl	CBBBBBC
'80 Oakland Raiders	BABABBB	'95 Amster. Admirals	CBBCACB
'76 Oakland Raiders	BABBACA	'95 Barsel. Dragons	CBCAAAA
'67 Oakland Raiders	BABBCCC	'95 Frankfurt Galaxy	CBCACAC
'91 Los Angeles Rams	BABCCAB	'95 London Monarchs	CBCBBBB
'84 Los Angeles Rams	BACABBA	'95 Rhein Fire	CBCCACA
'79 Los Angeles Rams	BACBABC	'96 Scot. Claymores	CBCCCCC

'68 Los Angeles Rams	BACBCCB	'95 EA Sports	CCAACAB
'84 Miami Dolphins	BACCCAA	Team Madden	
'82 Miami Dolphins	BBAABAC	All 50s	CCABBBA
'73 Miami Dolphins	BBABABB	All 60s	CCACABC
'72 Miami Dolphins	BBACCCA	All 70s	CCACCCB
'71 Miami Dolphins	BBACBCC	NFL Players Ass. I	CCBACAA
'76 Minnesota Vikings	BBBABAB	NFL Players Ass. II	CCBBBAC
'74 Minnesota Vikings	BBBBABA	NFL Players Ass. III	CCBCABB
'73 Minnesota Vikings	CBBBCBC	NFL Players Ass. IV	CCBCCCA
'69 Minnesota Vikings	BBBCBCB		

Чтобы выполнить тестирование звука, введите на экране установок **C, A, C, A, B**.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите **A, C, C, B, B**.

MARCO'S MAGIC SOCCER (MARCO'S MAGIC FOOTBALL)

Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - HAUNTING, уровень 3 - BSTOKE, уровень 4- GUNDETNK, уровень 5 - ECTOPLSM, уровень 6 - JAWS, уровень 7 - GARAGE, уровень 8 - TRAFFIC, уровень 9 - ELF, уровень 10 - KRUSTY, уровень 11 - BARREL, уровень 12 - CRABTREE, уровень 13 - WINDUP.

MARIO ANDRETTI RACING (ANDRETTI RACING)

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для гонок Формулы-I

2	VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA	12	FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
3	WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB	13	HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
4	ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA	14	4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA
5	4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA	15	DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
6	T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB	16	GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
7	D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA	17	3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
8	G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA	18	46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
9	K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA	19	UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
10	CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB	20	FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
11	UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA	21	2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
		22	B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

Для гонок багги

2	DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA	11	DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
3	E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA	12	YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
4	H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB	13	H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
5	46UF APEN 4NET ABCA APAA	14	CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
6	UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA	15	XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
7	WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA	16	JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
8	HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB	17	LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
9	3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA	18	UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB

10 - VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB
Для гонок на легковых автомобилях
2 - VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 - YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 - 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 - LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 - CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 - WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 - YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 - US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 - XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 - 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 - 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB
19 - FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

13 - B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 - E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 - H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 - KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 - VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 - FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 - 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 - 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 - B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 - LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 - HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 - EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа «Indy» и максимального запаса денежных средств, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль **ABRA CADA BRA2** и нажмите **START**. На экране появится надпись **BAD PASSWORD**, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑,↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая **A** или **B**, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль **CEME NTBL ADES** и нажми **START**. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Теперь вы будете играть на темном льду.

Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):
Четвертьфинал: Нью-Йорк - Питсбург - QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал: Нью-Йорк - Бостон - QP3N TFG3 CLC3
Финал: Нью-Йорк - Лос-Анджелес - Q75N VFG3 CLD3.
Пароли других встреч:
Лос-Анджелес - Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес - Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург - Калгари : Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург - Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург - Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A
Пароли финальных игр чемпионата: E7BEMBD2EJFC, E7VEDDA2SN3E, EPTEDMA2 SN2E

MARSUPILAMI

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

CATG - the Alps (Альпы);
YKRZ - the Docks (доки);
GWQB - Theme Park (парк);
NKEM - Building Side (стройка);
USYH - the Jungle (джунгли);
PNNX - the Chahutas;
RPMJ - Palombie.

MARVEL LAND

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Для выбора этапа игры в обычном режиме «Normal mode» введите код ARDE, а в режиме «Digest» - GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN
Раунд 1-3: NSOG
Раунд 1-4: QOCT
Раунд 1-5: USOG
Раунд 1-6: XULW
Раунд 1-7: WIXT
Раунд 2-1: PAYX
Раунд 2-2: ZISY
Раунд 2-3: AUXY
Раунд 2-4: XTLG
Раунд 2-5: ALWN
Раунд 2-6: ZTOX
Раунд 2-7: ZWMO
Раунд 3-1: AOWM
Раунд 3-2: GVKJ
Раунд 3-3: RBJW
Раунд 3-4: XYNK
Раунд 3-5: BTIS
Раунд 3-6: STEP
Раунд 3-7: HCHI
Раунд 4-1: SMOK
Раунд 4-2: RUAO
Раунд 4-3: QRUP
Раунд 4-4: AUNT
Раунд 4-5: WTTH
Раунд 4-6: ARDE

MEGA BOMBERMAN

Hudson Soft • Количество игроков 4 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Этап 1. JAMMIN' JUNGLE

Уровень 2 6800
Уровень 3 5120
Босс 7420

Этап 2. VEXIN' VOLCANO

Уровень 1 - 4501
Уровень 2 - 8111
Уровень 3 - 7421
Уровень 4 - 1051
Босс - 3351

Этап 3. SLAMMIN' SEA

Уровень 1 - 4502
Уровень 2 - 8112
Уровень 3 - 7422
Уровень 4 - 1052
Босс - 3352

Этап 4. CRANKIN' CASTLE

Уровень 1 - 9643
Уровень 2 - 0513
Уровень 3 - 9723
Уровень 4 - 3353
Босс - 5653

Этап 5. TRASHIN' TUNDRA

Уровень 1 - 8114
Уровень 2 - 2814
Уровень 3 - 1134
Уровень 4 - 5654
Босс - 7954

MEGA TURRICAN

Data East • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Возможность перехода на следующий уровень: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно →, ←, ↓, →, (↓), **B**. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру. Нажмите **A, A, A, B, B, B, A, A, A** и продолжите игру.

Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно →, ←, ↓, →, ↓, **A**. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.

Обратные движения персонажа: поставьте игру на паузу, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **A, B**. Выйдите из режима паузы.

METAL MARINES

Mindscape • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней игры:

2 - HBBT,	6 - CLST,	10 - PHTN,	14 - FKDV,	18 - JFMR,
3 - PCRC,	7 - JPTR,	11 - TRNS,	15 - YSHM,	19 - GCRY,
4 - NWTN,	8 - NBLR,	12 - RNSN,	16 - CLPD,	20 - KNLB.
5 - LSMD,	9 - PRSC,	13 - ZDCP,	17 - LNVV,	

MICKEY MANIA

Sony • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUNDTEST MUSIC на CONTINUE, в FX - APPEAR, в SPEECH - THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте ← до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

MICRO MACHINES

Codemasters • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Дополнительная скорость: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, **A, B**, ←, →, **C, START**.

Улучшенная система управления: сделайте паузу и нажмите **A**, ↑, **B**, ↓, **C**, ←, **START**, →.

Бесконечное количество жизней: сделайте паузу и нажмите **B**, ↓, **C**, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, **START**.

Увеличение инерции: **C**, ↑, ←, →, **A, B, A, C**.

MIGHTY MAX (THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX)

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней: 2 - DBBLGLLFCD, 4 - DBCLFGBDF2, 3 - DBDKKJJLKR, 5 - DBFGCDMBTG.

MISADVENTURES OF FLINK (THE)

Psygnoses • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний.

Для этого во время игры нажмите два раза **START** и покиньте меню, а затем нажмите ↓+**START** и, удерживая **START**, нажмите четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды → и →, →, ←, ←, →, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете обладателем всех предметов, необходимых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

MONACO GRAND PRIX 2 (AYRTON SENNA'S SMGP 2)

Sega • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training», удерживайте ↓+A до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введите либо SENNA, либо CHAMPION.

MORTAL KOMBAT

Acclaim/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

JOHNY CAGE
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, →, A
2 ←, →, C
3 A + B
FATALITY →, →, →, A

SONYA
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, ←, A
2 →, ←, A
3 ↓ + A + B + C
FATALITY →, → ←, ←, B

LIU KANG
СУПЕРУДАРЫ
1 →, →, A
2 →, →, Z
FATALITY почас.стр.

SUB-ZERO
Суперудары
1 ↓, →, A
2 ←, Z + C
FATALITY →,↓,→,X

SCORPION
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
FATALITY ↑, ↑

KANO
1 →, ↓, ←, ↑
2 держать B, ←, →
FATALITY ←, ←, ←, A

RAIDEN
1 ↓, →, A
2 ←, ←, →
3 ↓, ↑
FATALITY →, ←, ←, ←, A

Секреты

Режим крови: На экране с белыми буквами нажать A, B, A, C, A, B, B
Секретная строка: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓

«Приколки»

Сразиться с **REPTILE** – Включить **FLAG** 0,2, включить кровь и на уровне **THE** *PIT* выиграть у компьютера с **DOUBLE FLAWLESS VICTORY** и сделать **FATALITY**, не нажимая кнопку **B**

Другая концовка — Выиграть у последнего босса **SHANG TSUNGA** по времени или после одержания победы нажать на втором джойстике **START**.

Кислотные игроки — Включить **FLAG** 0,2, дойти до **ENDURANCE MODE** на уровне **THE PIT** и одержать две победы с **FLAWLESS VICTORY**, после чего вы будете драться с секретным игроком, после которого появятся скрытые персонажи.

Отключение джойстиков — Перед началом боя на обоих джойстиках зажать и удерживать крестовину.

Прервать FATALITY — Взять **SONYA** против **LIU KANG'a** и, когда у **LIU KANG'a** останется **DANGER, SONYA** пустить магию, **LIU KANG'ом** тоже магию и **SONYA** сделать **FATALITY**.

Двойное FATALITY — У **JOHNY CAGE'a** выключить кровь, выбрать **JOHNY CAGE'a**, и когда у противника будет **DANGER**, прыгнуть на него с ударом ноги и сразу нажать →, →, →, A, потом снова повторить эту комбинацию.

Бесконечная серия у **SCORPION'a** — Пустить гарпун, нажать ↓, X, потом удар ногой в воздухе, снова гарпун, и так продолжать дальше.

MORTAL KOMBAT 2

Midway/Acclaim • Поединки • Количество игроков 2 • Рейтинг ★★★★★★★★

JAX
1 держать C 3 сек.
2 →, →, A
3 B в воздухе
4 →, ↓, ←, Z
FATALITY 1 Держать A →,→,→ и отпустить
FATALITY 2 B,B,B,B,A
PIT
←,↑,↓,C
BABALITY ↓,↑,↓,↑,C
FRIENDSHIP ↓,↓,↑,↑, C

KITANA
1 ←,X
2 ←,←,←,X
3 →,→,X+A
4. →,↓,←,X
FATALITY-1 Держать C,→,→,↓,→
FATALITY-2 B,B,B,Z
PIT →,←,→,Z
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,C

BARAKA
1 ↓,←,X
2 ←,←,←,X
3 ←,X
FATALITY-1 ←,←,←,X
FATALITY-2 ←,→,↓,→,A
PIT →,→,←,Z
BABALITY →,→,→,Z
FRIENDSHIP ↑,→,→,Z

JOHNY CAGE
1 ←,↓,→,A
2 →,↓,←,X
3 ←,↓,←,X
4. ←,→,C
5 A+B
FATALITY-1 ↓,↓,→,→,A
FATALITY-2 →,→,↓,↑,затем держать ↓,+A+B+C
PIT ↓,↓,↓,Z
BABALITY ←,←,←,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,Z

LIU KANG
1 →,→, Z

2 →,→,X
3 →,→,A
4. ↑,→,→,A
FATALITY-1 по час.стр.
FATALITY-2 ↓,→,←,←,Z
PIT ←,→,→,C
BABALITY ↓,↓,→,←,C
FRIENDSHIP →,←,←,←,C

MILEENA
1 ←,←,↓,Z
2 →,→,C
3 Держать X 3 сек.
FATALITY-1 →,←,→,A
FATALITY-2 Держать Z 3 сек.
PIT →,↓,→,C
BABALITY ↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,Z

REPTILE
1 →,→,X
2 ←,←,X+A
3 →,→,↓,X
4. ←,Z+C
FATALITY-1 ←,←,↓,A
FATALITY-2 →,→,↓,Z после исчезновения
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,C
FRIENDSHIP ←,←,↓,C

KUNG LAO
1 ↓,↑
2 ←,→,A
3 ↑,↓,Z
4. ↑,↑,C
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 Держать A,←,←,→
PIT →,→,→,X
BABALITY ←,←,→,→,X
FRIENDSHIP ←,←,←,↓,Z

RAIDEN
1 ↓,↑
2 ←,←,→
3 ↓,→,A
4. Держать X 3 сек.
FATALITY-1 Держать C 5 сек., потом нажимайте B+C
FATALITY-2 Держать X 10 сек.

PIT ↑,↑,↑,Z
BABALITY ↓,↓,↑,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,Z
Fergality ←,←,←,B

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 →,↓,←,C
4. B в воздухе
FATALITY-1 ↓,↓,↑,↑,X
FATALITY-2 ↑,↑,X
FATALITY-3 Держать X 3 сек.
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SUB-ZERO
1 ←,Z+C
2 ↓,→,A
3 ↓,←,C
FATALITY-1 →,→,↓,Z,→,↓,→,→,X
FATALITY-2 Держать A,←,←,↓,→
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
FATALITY-1 Держать Z 3 сек.
FATALITY-2 ↑,↓,↑,C
FATALITY-3 Держать A 25 сек.
PIT ↓,↓,↑,↓
BABALITY ←,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z
ПРЕВРАЩЕНИЕ
JAX ↓,→,←,C
MILEENA Держать X 3 сек.
BARAKA ↓,↓,C
SCORPION ↑,↑
RAIDEN ↓,←,→,C
LIU KANG ←,→,→,B
KUNG LAO ←,↓,←,Z
JOHNY CAGE ←,←,↓,A
REPTILE ↑,↓,X
SUB-ZERO →,↓,→,X
KITANA B,B,B

Секреты

1 Секретная строка ←,↓,←,→,↓,→,←,←,→,→
2 Smoke на уровне The Portal нажать ↓,X, затем ↓,start
3 JADE перед знаком вопроса убить противника, нажимая кнопку C или Z
4 NOOB SAIBOT одержать 25 побед в режиме для двух игроков.

Приколки

Ребенок в дружбе желтый – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, потом превратиться в **RAYDEN'a** и сделать **FRENDSIP**.

Труп превратить в младенца – Выбрать **MILEENA**, перед началом второго раунда зажать **X** и после надписи **FINISH HIM** отпрыгнуть в конец экрана и в воздухе пустить магию (отпустив **X**) и сразу сделать **BABALITY**.

Изменить музыку – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **KUNG LAO** и сделать **FATALITY** 1 (отрубание головы), потом нажать ↑ или ↓.

FATALITY со сбрасыванием в кислоту – Выбрать **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, Z, потом подойти к противнику, нажать →, ↓, →, →, X и сразу зажать **A + C**.

Пройти друг через друга – Взять **SHANG TSUNG'a** и любого другого игрока, затем **SHANG TSUNG'ом** пустить магию, а противником бросить, потом держать ←.

SCORPION отдельно, голова отдельно – Взять – **SCORPION'a**, и после надписи **FINISH HIM** прыгнуть на противника и до приземления нажать ↓, ↓, ↑, ↑, и когда **SCORPION** приземлится, нажать **X**.

Замороженному противнику отрубить голову – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, Z, потом превратиться в **KUNG LAO**, отпрыгнуть в конец экрана, зажать кнопку **A** и нажать ←, ←, →.

FATALITY в первом раунде – Поставить убийство с одного удара, выбрать **KUNG LAO**, убить одного противника, отрубив ему голову и в начале боя со вторым противником пустить шляпу.

Отключить кровь и бесконечное время для FATALITY – Выбрать **JOHNY CAGE'a**, и вначале раунда пустить три верхние магии. Четвертая магия должна быть одиночной.

Сбросить компьютерного противника в кислоту - поставить убийство с одного удара обоим игрокам и во время игры с компьютером удерживать кнопки **A, B** и **C**. После того как компьютер вас убьет и начнет подходить, чтобы сделать **FATALITY**, отпустите кнопку **B**, быстро нажмите ↓ и нажимайте **X**.

MORTAL KOMBAT-3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

JAX
1 ←,→,X
2 →,→,←,←,X
3 →,→,A
4 →,→,Z
5 Держать C 3 сек.
6 B в воздухе
FATALITY-1 Держать B ↑,↓,→,↑
FATALITY-2 Y, B, Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
Animality →,→,↓,→,A
СЕРИИ
1 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
2 X,X,B,A,←,X
3 Z,Z,←,Z

SHEEVA
1 ↓,↑
2 ↓,→,X
3 ←,↓,←,Z

FATALITY-1 →,↓,↓,→,A
FATALITY-2 Держать Z,→,←,→,→
PIT ↓,→,↓,→,A
BABALITY↓,↓,↓,←,Z
FRIENDSHIP →,→,↓,→,X
Animality Y,B,B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A,Z,Z,C,Z
2 X,X,A,→,X
3 Z,Z,C,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 Держать C,→,→,Z
3 Держать C,←,←,Z
→,↓,B
Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY→,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
Animality ↑,↑,↓,↓
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,Z
3Z,Z,←,Z

NIGHT WOLF
1 ↓,←,A
2 →,→,C
3 ←,←,←,Z
↓,→,X
FATALITY-1 ↑,↑,←,→,B
FATALITY-2 ←,←,↓,X
PIT Y, Y,B
BABALITY→,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↓
СЕРИИ
1 C,X,X,A,Z
2 C,X,X,A,↓,→,X
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 ↓,↓,←,→,B
PIT Y,B,Y
*BABALITY*Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
Animality Держать X, →,→,↓,→
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,Z,←,Z
3 C,C,Z,←,Z
4 C,C,X,X,↓,A,↓,X
5. X,X,↓,A,↓,X
6 X,X,↓,X
7 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 ↓,←,X
2 ↓,←,A
3 →,←,A
4 →,→,Z
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 ↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
Animality Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 C,C,←,A,←,Z
3 C,X,X,A
4 X,X,A

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
*BABALITY*Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
Animality Держать →,→,↑,X
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,Z
2 Z,X,X,↓,X

3 Z,Z,←,Z

SEKTOR
1 ↓,←,X
2 →,→,A
3 →,→,C
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,Z,←,Z
2 X,X,Z,Z,←,Z
3 Z,Z
4 X,X,↓,A

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 →,↓,→,Y
3 ↓,↑
4 ↑,↓,Z
FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,←,↓,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
Animality Y,Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 X,A,X,A,C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 C,C,←,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,X
3 Держать C 3 сек.
4 B в воздухе
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
Animality Держать X, B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A

2 Z,A
3 X,X,↓,A,↓,X
4 X,X,Z,C,Z
5. Z,Z,C,←,Z

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,A
4 ↓,→,←,X
5 ↓,←,→,X
6 ←,A+B
FATALITY-1 ←,←,↓,←,Y
FATALITY-2 B,B,Y,B,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
Animality →,↑,↑
СЕРИИ
1 X,X,A,Z
2 X,X,A,C,Z,←,Z
3 X,X,C,Z,←,Z
4 Z,Z,←,Z
5. X,X,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
4 →,←,←,C
FATALITY-1 Держать A,↓,→,→,↓
FATALITY-2 Держать A,Y,B,Y,B
PIT ↑,↑,←,A
BABALITY Y,Y,Y,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,↓
Animality Держать X, Y,Y,Y
СЕРИИ
1 C,,X,X,A,Z
2 Z,Z,←,Z
3 X,X,A,Z

LIU KANG
1 ←,→,X
2 →,→,A
3 →,→,Z
4 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 →,→,↓,↓,C

FATALITY-2↑,↓,↑,↑,B+Y
PIT Y,B,B,C
BABALITY↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y, Y,Y,↓
Animality↓,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,B,C,C,Z,C
2 C,C,Z,C

SONYA
1 ↓,→,A
2 ←,←,↓,Z
3 →,←,X
4 ↓,A+B
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать B+Y,↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY↓,↓,←,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
Animality Держать A,←,→,↓,→
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,X,X,A,←,X
4 Z,Z,X,X,A,←,X

SMOKE
1 ←,←,A
2 →,→,C
3 ↑,↑,Y
4 B в вздухе
FATALITY-1↑,↑,→,↓
FATALITY-2↓,↓,→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
Animality ↓,→,→,B
СЕРИИ
1 X,X,Z
2 X,X,A
3 Z,Z,A
4 X,X,C,Z,A

Секреты

Секретныестроки
1 A,C,↑,B, ↑,B,A,↓
2 B,A,↓,←,A,↓,C,→,↑,↓
3 C,→,A,←,A,↑,C,→,A,←,A,↑

SMOKE

На логотипе МК-3 нажать A,B,B,A,↓,A,B,B,A,↓,↑,↑

ENDURANCE MODE

На экране **START GAME OPTIONS** зажать A+C, и нажать **START**

Коды для игры вдвоем

100100 – отключение бросков.
020020 – отключение блоков.
033000 – у первого игрока 50% жизни.
000033 – у второго игрока 50% жизни.
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни.
987123 – отключение индикатора энергии.
282282 – нет страха.
987666 – театр магии.
123926 – только текстовые сообщения.
460460 – превращение бойцов.
688422 – поединок в темноте.
985125 – психокомбат.
466466 – энергия бега не ограниченна.
642468 – скрытая игра.
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE.
769342 – победитель первого раунда дерется с NOOB SAIBOT'ом.
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO.
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом.
091293 – отключение подсечекю
999995 – отключение связок.
955955 – 25 сек. На выполение FATALITY.
929646 – BAD LUCK WITH TNT
911911 – отключение кнопок.
667000 – отключение времени.
303606 – скрытая игра.
688688 – бесконечные апперкоты.
494494 – быстрое время.
011971 - пополнение жизни.
006040 - ENDURANCE MODE

MORTAL KOMBAT ULTIMATE – 3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

RAIN

1 ↓,→,X
2 ←,←,X
3 ←,Z
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,B,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 X,X,A,X
2 Z,Z,A,X
3 Z,Z,C,Z,←,Z

REPTILE
1 →,→,X
2 →,→,X+A
3 ←,←,X+A
4 ←,→,C
5 ←,A+B
6 ↑,↑,↓,Z
FATALITY 1←,→,↓,B
FATALITY 2→,→,↑,↑,Z
PIT B,Y,B,B
BABALITY →,→,←,↓,C
FRIENDSHIP ↓,→,→,←,Z
*BRUTALITY*X,B,Z,Z,B,X,A,C,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 →,→,Z
2 →,←,A
3 ↓,←,X
4 ↓,←,A
5 ←.→,X
FATALITY 1→,→,→,C
FATALITY 2↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
*BRUTALITY*X,A,Z,C,X,AC,Z,X,C,C
СЕРИИ
1 C,X,X,A
2 C,C,←,Z
3 C,C,←,A,←,Z

JAX
1 →,→,A
2 →,→,Z
3 ←,→,X
4 →,→,←,←,X
5 B в воздухе
6 Держать C 3 сек.
FATALITY 1 Держать B, ↑,↓,→,←
FATALITY 2Y,B,Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,X,B,A,X,X,X,B,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
3 X,X,B,A,←,X

NIGHT WOLF
1 ←,←,→,Z
2 →, →,C
3 ↓,→,X
4 ↓,←,A
5 ←,←,←,Z
FATALITY 1↑,↑,←,→,B
FATALITY 2←,←,↓,X
PIT Y,Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,Z,C,C,B,B,A,A,X,Z
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,↓,→,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

JADE
1 ↓,→,C
2 ←,←,→,A
3 ←,→,A
4 ←,→,C
5 ←,→,X
6 ←,→,Z
FATALITY 1↑,↑,↓,→,X
FATALITY 2Y,Y,Y,B,Y
PIT ←,→,↓,Y
BABALITY ↓,↓,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,↓,←,←,Z
*BRUTALITY*X,C,X,A,Z,Z,C,B,B,X,Z

СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,↓,A,C,Z, C, ←,Z
3 Z,Z,C,←,Z

NOOB SAIBOT
1 →,→,X
2 ↓,↑
3 ↓,→,A
*BRUTALITY*X,C,A,B,C,Z,X,A,B,C,Z
СЕРИИ
1 C,C,C,C
2 X,X,A,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,X
4 В в воздухе
5 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↑,↑,←,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,A,B,A,X,B,Z,C,B,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,A
3 Z,A
4 Z,Z,C,←,Z
5 X,X,Z,C,←,Z

SONYA
1 ↓,→,A
2 ↓,A+B
3 ←,↓,←,Z
4 →,←,X
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать Y+B, ↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,→,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
*BRUTALITY*X,C,B,X,C,B,X,AB,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,Z,X,X,↑,A
4 Z,Z,X,X,A,←,X

MILEENA
1 Держать X 3 сек.
2 →,→,C
3 ←,←,↓, Z
Fat 1←,←,←,→,C
Fat 2↓,→,↓,→,A
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY ↓,↓,→,→,X
FRIENDSHIP ↓,←,→,X
*BRUTALITY*X,A,A,X,B,Z,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,Z,Z,↓,→,C
3 X,X,↑,A,↓,X

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,A
3 ↓,→,X
4 ←,A+B
5 ↓,→,←,X
6 ↓,←,→,X
FATALITY-1 B,B,Y,B,Y
FATALITY-2 ←,←,↓,←,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,C,Z,A,X,Z,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 X,X,A,C,Z,←,Z
2 X,X,C,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z
4 X,X,Z

CLASSIC SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,C
3 ←,A+B
FATALITY-1 ↓,↓,↓,→,X
PIT →,↓,→,→,X
*BRUTALITY*X,A,X,B,C,C,Z,Z,A,X,A
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,C,←,Z,→,C
3 Z,→,Z,←,C

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 ↓,↑
3 →,↓,→,Y
4 ↑,↓,Z

FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,↓,←,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
*BRUTALITY*X,A,C,Z,B,X,A,C,Z,B,X
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 X,A,X,A,C,C,←,Z

SEKTOR
1 →,→,A
2 →,→,C
3 ↓,←,X
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,B,B,Z,Z,C,C,A,A,X
СЕРИИ
1 X,X,Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 Z,Z

KITANA
1 →,→,X+A
2 ←,←,←,X
3 ↓,←,X
FATALITY-1 ←,↓,→,→,Z
FATALITY-2 Y,Y,B,B,C
PIT →,↓,↓,C
BABALITY →,→,↓,→,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,→,A
*BRUTALITY*X,X,B,Z,B,C,B,A,B,X,B
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,←,A,→,X

ERMAC
1 ↓,←,A
2 ↓,←,X
3 ←,↓,←,Z
FATALITY-1 ↓,↑,↓,↓,↓,B
FATALITY-2 Y,B,Y,Y,Z
PIT Y,Y,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,A,B,Z,C,B,X,A,C,Z
СЕРИИ
1 Z,A
2 X,X,←,A,Z,C
3 Z,Z,C,←,Z
4 X,X,←,A,↓,→,A

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY-1 →,→,↓,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
FRIENDSHIP ←,→,→,←,C
*BRUTALITY*X,X,B,Z,Z,C,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,C,C
2 X,X,↑,A
3 X,X,Z,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 →,↓,B
3 Держать C,←,←,Z
4 Держать C,→,→,Z
5 Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,Z,X,Z,Z,X,Z,X,Z,C,A
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY. Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,C,C,Z,A,A,A,X,A
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,↓,A,↓,X
3 C,C,X,X,Z,←,Z
4 C,C,Z,←,Z

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y,+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,B,C,Z,B,Z,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,X,X,↓,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

SMOKE
1 ←,←,A
2 ↑,↑,Y
3 →,→,C
4 B в воздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓.→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,C,C,Z,B,B,A,A,X,B,B
СЕРИИ
1 X,X,C,Z,A
2 X,X,Z
3 Z,Z,A
4 X,X,A

CLASSIC SMOKE
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,X,Z,X,Z,A,C
СЕРИИ
1 X,X,↑,A
2 X,X,Z,←,Z
3 Z,Z,C,C

LIU KANG
1 Держать C 3 сек.
2 →, →, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
FATALITY 1 →, →, ↓. ↓, C
FATALITY 2 ↑, ↓, ↑, ↑, Y + B
PIT Y, B, B, C
BABALITY ↓, ↓, ↓, Z
FRIENDSHIP Y, Y, Y, ↓ + Y
*BRUTALITY*X, A, X, B, C, Z, C, Z, A, A, X
СЕРИИ
1 X, X, ←, A
2 X, X, B, C, C, Z, C
3 C, C, Z, C
4 X, C, C, Z, C

SHANG TSUNG
1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
FATALITY 1 Держать A, ↓, →, →, ↓
FATALITY 2 Держать A, Y, B, Y, B
PIT ↑, ↑, ←, A
BABALITY Y, Y, Y, C
FRIENDSHIP C, Y, Y, ↓
*BRUTALITY*X, B, B, B, C, X, A; A, A, B, B
СЕРИИ
1 Z, Z, ←, Z
2 Z, X, X, A, ←, Z

Секреты

Секретные строки
1 A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
2 B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
3 C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

Коды для игры вдвоем
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом

020020 – отмена блоков
100100 – отмена бросков
642468 – скрытая игра
033000 – у первого игрока 50% жизни
000033 – у второго игрока 50% жизни
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни
688422 – поединок в темноте
985125 – психокомбат
987123 – нет индикаторов энергии
955955 – 25 сек. На выполнение Fat
466466 – неограниченный бег
123926 – только текстовые сообщения
282282 – нет страха
999995 – отключение связок
911911 – отключение кнопок
303606 – скрытая игра
122221 – SKUNKY! – E.F.
004400 – WATCHA GUN DO? – E.B.
044440 – нет жизни
444444 – превращение бойцов
448844 – DON'T JUMP AT ME – MXV
550550 – SEE THE MK LIVE IN ACTION TOUR L
494494 – быстрое время
010010 – озвучивание бросков
011971 – пополнение жизней
688688 – бесконечные апперкоты

«Приколки» (для МК-3 и UMK-3)

Драться (босс против босса) – поставить **KILLER CODES** и включить боссов. Выбрать двух любых игроков и поставить код 033564 или 769342 или 141969, как только начнется бой с боссом, на втором джойстике нажать START. Появится таблица выбора игроков, где можно выбрать боссов и сразиться с компьютерным боссом.

Бесконечное время на **FATALITY**, не ставя код – выбрать двух игроков и сыграть 10 боев, набирая код 955955. На 11 бой можно поставить любой код и код 955955 при этом сохранится.

Невидимый игрок – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать **SONYA**, а на втором любого другого игрока. Теперь, когда у второго игрока останется мало энергии, **SONYA'ей** прыгнуть с ударом ноги и потом нажить **↓ + A + B.**

Бой в пустоте – пойти игру за любого игрока и, когда напишут **YOU ARE MK-CHEMPION** на втором джойстике нажать **START**.

Искажение заднего плана – одному игроку выбрать **MOTARO**, а второму – любого другого, теперь **MOTARO** прыгнуть на противника, а противником – нажать кнопку **A** или **X** и до того, как **MOTARO** приземлится на землю, нажать и удерживать **↓**, и не отпуская кнопки, нажимать **B**.

Невидимые магии, искажение заднего плана и отключение крови – дойдя до **SUB-ZERO**, прыгайте все время на него с ударом ноги. В этот момент он должен пускать верхнюю заморозку, и при этом удар ноги в прыжке должен засчитываться в серию.

Изменить цвет теней – выбрать двух игроков, поставить код 494494, и, когда останется 20 сек., выбросить одного из игроков на верхний этаж нажатием **↓ + X.**

Прерывание **FATALITY** – одним игроком взять **SEKTOR'а**, а другим любого другого, затем поставить код 044440. Подойти **SEKTOR'ом** почти вплотную к противнику и пустить самонаводящуюся ракету, а противником быстро нажать кнопку X и набрать комбинацию добивания.

Летающий мертвый **CAYREX** – взять **CAYREX'а** и, когда появится надпись **«FINISH HIM»**, кинуть дальнюю бомбу, потом ближнюю бомбу и сразу сделать **MERCY**.

Кислотные игроки – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать SHANG TSUNG'а, и когда у противника будет **DENGER**, пустить гейзеры и сразу сделать бросок.

Набирание всех кодов сразу – в игре на двоих поставить код 769342 или 969141. Когда начнется бой с компьютером, на втором джойстике нажать **START**. Теперь опять выбирайте игрока и набирайте следующий код.

У невидимого игрока черная магия – выбрать **SMOKE**, исчезнуть и **SMOKE'ом** выбросить противника на верхний этаж.

Плавающий экран или что находится ниже **PIT'а** – поставить **FATALITY 2** с одной кнопки, потом выбрать **SHANG TSUNG'а**, убить противника и после появления надписи **FINISH HIM**, пустить гейзеры, зажать кнопку **A**, сделать один шаг вперед и отпустить кнопку **A**.

Кого выбрали? Перед выбором игрока, удерживая **↑**, нажмите кнопку **A** и сразу **START**.

MR. NUTS

Ocean • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

Adventure Park:	MAGICS	Mean Streets:	CASPER
Living Room	GOLDEN	Ice Cream:	PIZZAS
Volcano Underpass:	WINDOW		

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Коды для игр чемпионата с участием команды «Mutant Bowl»:

Darkstar Dragons:	FMK3XYSL1Q	Road Warriors:	BDK111111J
Deathskin Razors:	1CK111111H	Screaming Evils:	KLK111111L
Icebay Bashers:	2CK111111D	Sixty Whiners:	CBK111111J
Killer Konvicts	HGK1U111J	Slaycity Slayers	LJK111111M
Midway Monsters:	3CK111111F	Terminator Trolz:	MLK111111J
Misfit Demons:	JH1111111G	Turbo Techies:	NMK111111Q
Psycho Slashers:	GMK111111D	Vile Vulgars:	4CK111111L
Rad Rockers:	5CK111111M	War Slammers:	DCK111111 2

Коды игр чемпионата для команды «Darkstar Dragons»: H1B1111J, H1G1111111, H1L111114

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs):	PBXTTYPKSQP7B
TROLS vs BOTS (MCC):	GVSLBN3J884XG
THINGS vs SLAMMERS (MCC):	BCV6CMW7DNX8F

NBA JAM

Acclaim • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Усиление защиты: на экране «**TONIGHT**»**S-UP**» нажмите любую кнопку пять раз Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране «**TONIGHT**»**S-UP**» нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки **B** и **C** до появления на экране спортивной площадки.

Неограниченное ускорение игры: на экране «**TONIGHT**»**S-UP**» нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайте кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придержите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, **B** и **A** и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте до появления сообщения кнопки ↑, **B** и **C**.

NFL SPORTS TALK '93

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для команды «49ers» (они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

2 - 4W1DCBBBDD	8 - 4W1L?FBBDD	14 - 4W1S??KBDD
3 - 4W1FFBBBDD	9 - 4W1M?KBBDD	15 - 4W1T??TBDD
4 - 4W1GKBBBDD	10 - 4W1N?TBBDD	16 - 4W1V???BDD
5 - 4W1HTBBBDD	11 - 4W1P??BBDD	плэй-офф - 4W1W???BDD
6 - 4W1J?BBBDD	12 - 4W1Q??BBDD	чемпионат - 4W1X???BDD
7 - 4W1K?BBBDD	13 - 4W1R??BBDD	кубок - 4W1Y???BDD

OUT RUN (OUT RUNNER)

Data Easy • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Выбор сразу машины Virtua Formula - на экране заставки нажмите ←, →, ←, →, B, C, A. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

Секретные настройки: когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 - позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 - отменяет лимит времени, 3 - объединяет эти возможности.

Просмотр финала: ENDING

PAGEMASTER (THE)

FOX Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: ←, ↑, ←, ↑, Start, B, →, A. Затем нажмите START, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите A, стоя на любой картинке страницы.

PETE SAMPRAS TENNIS'96

Codemaster • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Токио	CAR	Монреаль	WALL	Лондон	POOL
Вашингтон	VEGAN	Барселона	SINKORSWIN	Цюрих	LUCKY
Дюссельдорф	STAR	Сан-Франциско	SHELF	Штутгарт	START
Бомбей	WINDOW	Милан	CUE	Париж	LCD
Мемфис	HOUSE				

Финальный матч против Pete Sampras - PLAYPETE.

Уменьшение шума: если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

PHELIOS

Apollo • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки C, A, B, A, C, A, B, A. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня . Этим вы заработаете много очков и по одной

дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберешь 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

PINK PANTHER IN «PINK GOES TO HOLLYWOOD»

Tec Magic • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

При включении приставки держи нажатыми **A+C** на первом пульте и **B** - на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав **START**.

A - восстановление энергии
B - бессмертие
C - выбор уровня

PIRATES OF DARK WATER (THE)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

IITBDIA	NCOOKIE	RITAZIM
JESSICA	ALEXISK	SCOOBYD
STOYODA	SNIBBOR	ZEROTKS
TADSHIM	ALARTUS	DARRINS
RADARAL	MALCOLM	

Пароль DSILLER позволит вам получить полный меч.

PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

На экране заставки действуют пароли:
Получение неограниченных продолжений - **C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓;**
Переход к игре «ABC Simon Game» - **B, A, ↓, C, →, A, B;**
Получение суперскорости - **B, A, →, C, →, ↑, ↓;**
Получение девяти жизней - **→, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;**
Получение 99 единиц любого оружия - **A, B, ↑, C, A, C, A.**
Получить дополнительный этап «Западня - 1»: набери **↓**, 26 раз **A, ↓.**
Выбрать любой из 10 этапов: **B, →, A, ↓, →, ↑, B, →, A, ↑, →, A, B, →**. Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

POCAHONTAS

Disnmey Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов игры:

2: рыба - MXFCP; 2: волк - XR4X9; 2: олень - OK4OP; 3: волк - PPNM8; 4: сова - QTTOL. Можно использовать также такие пароли: волк - BCB4V; выдра - Z84TM; рыба - FGFCR; утконос - C1V86; орел - 4FV1R; медведь - CH1PV; волк - GLRSN (финал).

POLTERGUY

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Секрет перехода из дома в дом:

В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав **A**. Внутри нажмите **B, C, C, B** и нажмите **A**, чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь во втором доме.

Во втором доме войдите в туалет в «джакузи» (Jakussi room) и нажмите C, C, C, B и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.

В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите B, C, B, B и выйдите из гаража - вы в последнем доме с 45000 очков.

POWER BALL

Namco • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли (за китайскую команду):

Япония	PVDCR
Германия	CMOPE
Канада	BFOOE
Франция	OADBR

Четыре секретные команды: на экране-заставке нажмите B, B, C, B, B, C, ↓.

POWER DRIVE

US Gold • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли заездов:

Заезд 2	DFCFZBDCVW3X2R4K	Заезд 6	KICN9R9FZKJVD2CF
Заезд 3	484QNGRROLN40627	Заезд 7	664DBJ70Z678BHPX
Заезд 4	X2MRW48D64V7HX93	Заезд 8-1	C4CFRH09QKPLNR44
Заезд 5	N4CNM3YXKICTB5X	Заезд 8-2	NFWQGB5P

PREDATOR 2

Flying Edge • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли некоторых этапов:

Уровень 2	KILLERS
Уровень 3	CAMOUFLAGE
Уровень 4	LOS ANGELES
Уровень 5	SUBTERROR
Уровень 6	TOTAL BODY

Бесконечное здоровье: KILLZONE.

PRIMAL RAGE

Time Warner Interactive • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

BLIZZARD

Суперудары:

1. FREZE BREATH: зажать X,Y+B, ←,→
2. AIR THROW: в прыжке Y+A
3. ICE GEYSER: зажать X+Y+B, ↓,↑.
4. MEGA PUNCH (короткий): зажать X+A, ←,→
5. MEGA PUNCH (длинный): зажать Y+B, ←, →
6. MEGA PUNCH (быстрый): зажать X+Y+A+B, ←,→
7. MEGA PUNCH (обманный): зажать X+A, ↓,↑

8. PUNCHING BAG: зажать A+X, →,↓;←,↑, потом нажимать X, затем X,либо Y, либо B
9. EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ←,↑,→,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+B, ↓,↓,←,↑,→

CHAOS

Суперудары:
1 GROUND SHAKER: зажать Y+A, ←,↖, ↙
2 FLYING BUTT SLAM: зажать Y+B,↓, →, ↑, →
3 BATTERING RUM: зажать A+X, →,→
4 FART OF FURY:зажать Y+A, ↓,→,↑,←
5 POWER PUKE (быстрый): зажать X+B, ↑,↗, →
6 POWER PUKE (медленный): зажать Y+B, ↑,↗, →
7 GRAB-N-THROW: зажать Y+B, →,←
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, →,↓,←,↑

Добивания:
FATALITY 1: зажать A+X,↓,↓,потом зажать A+B+X+Y,←,→,←,→
FATALITY 2: зажать A+B+Y+X, ↓,→,↑,↘

ARMADDON

Суперудары:
1 SPINNING DEATH: зажать X+B,←,→,↑
2 RUSHING UPPERCUT: зажать X+A,←,↓→
3 FLYING SPIKES: зажать Y+B,←↑
4 BED-O-NAILS: зажать Y+A, ↑,↓,↑
5 GUT GOVGER: зажать X+Y+A, →,←,→
6 MORNICATION VPPER: зажать X+Y+A, →,→.↗
7 MEGA CHARGE: зажать X+A, ←,↓,→
8 IRON MAIDEN: зажать X+A, ←,↑,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ↑,↗, ←,←,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B,→,↓,←,→,→

VERTIGO

Суперудары:
1 VENON SPIT: зажать Y+B, →,→
2 COME SLITHER: зажать X+A,←,←
3 VOODOO SPELL: зажать Y+A, ←,←
4 TELEPORT: зажать Y+B,↓,↓
5 VENON SPIT (медленный): зажать X+A,→,→
6 SCORPION STING: зажать Y+A, →,→
7 EAT HUMAN: зажать X+A+B+Y, ↓,↘,→,↗,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+B,←,←←, потом зажать X+A+Y+B, →,→
FATALITY 2: зажать Y+B, ←,←,←, затем зажать X+A+Y+B, ↓,↑

TALON
Суперудары:
1 POUNSE & FLIP: зажать Y+A, ↓,→,↓,↘
2 FRANTIC FURY: зажать X+B,↓,→
3 FACE RIPPER: зажать Y+B, →,↓,→
4 RUN FORWARDS:зажать X+A,→
5 RUN BACKWARDS: зажать X+A,←
6 SLASHER: зажать X+A+B,↓,→
7 BRAIN BASHER: зажать Y+A,←,↑,→
8 JUGULAR BITE: зажать Y+B, ←,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, →,↓,←

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+B,→,↓,←,↑,→
FATALITY 2: зажать X+A+B, →,↓,←,↑,↓

SAURON
Суперудары:
1 LEAPING BONE BASH: зажать Y+A,↓,↑,↓
2 NECK THROW: зажать Y+B, →,←
3 GRANIUM CRUSHER: зажать X+B,↓,↑
4 EARTHAVAKE: зажать X+Y+B,↑,↓
5 PRIMAL SCREAM: зажать X+A,↓,↑
6 STUN ROAR: зажать X+A, ←,→
7 AIR THROW: в прыжке Y+B
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B,↓,↓,↑

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ←,→,→,←
FATALITY 2: зажать X+A,↓,↓,↓, потом зажать X+A+B+Y, ↑,↑,↑

DIABLO
Суперудары:
1 HOT FOOT: зажать Y+B, ↖, ↘
2 PULVERIZER: зажать X+B,↑,→,↓
3 TORCH: зажать X+B, ←,↑,→
4 FIREBALL (быстрый): зажать X+A,↓,↘,→
5 FIREBALL (медленный): зажать Y+B,↓,↘,→
6 INRERNO FLASH: зажать Y+A+B, ↑,↑
7 MAGALUNGE: зажать Y+B,←,↓,→
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, ↓,↑,↓
Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+A+B, →,→,→,→
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B, ↑,←,↓,→

Секретная строка:
В экране START GAME/OPTIONS нажать ←,↑,→,→,↑,←,→,→,←,←

PRINCE OF PERSIA

Domark • Количество ироков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★★

Пароли этапов:

2 - XDFBYW
3 - PTUDCP
4 - AEFRTH
5 - NJKYBS
6 - MEFKYR
7 - NJKYBS
8 - FZZDQC
9 - MEFXTC
10 - WJKUXC
11 - WYZAHD
12 - ZYZDET
13 - VTUMXI

Чтобы открыть все решетки, в паузе нужно нажать B, A, C, A, A, C; чтобы не разбиться, когда падаешь, - C, A, B, B, B, B

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Бессмертный Дональд:

На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит - какое-то время он бессмертен.

ПсихоДональд:

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделайте паузу в игре и нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:

Продлевать жизнь своему герою вы можете несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится - дополнительная жизнь и остальные предметы, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда - там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь - как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение.

Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке - найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное - вы снова найдете жизнь.

Опускающийся потолок:

Если хотите, вы можешь спасти Дональда от опускающегося потолка, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

Бонус «Bubble Gum»:

Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:

Если вам здесь надоело и вы хотите удрать с этого уровня, проделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте направо - здесь окончание уровня.

QUEEN OF THE ROAD

Sega • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Бессмертие: **пауза, B, ↓,C, ↓,↑,↓,←,↓.**
Скорость: **пауза,↑,↓,A,B,←,→,C,START.**
Больше зажимов: **пауза, A,↑,B,↓,C,←,START,→.**

RADICAL REX

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:
На втором титульном экране на пульте 2 нажмите **A, C, ↓, →, ←, B.** Появится экран уровней.

REBEL ASSAULT

JVC • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

EASY	*NORMAL*	*HARD*	*EASY*	*NORMAL*	*HARD*
2-BOSSK	BOTHAN	BORDOK	10- TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
3-ENGRET	HERGLIC	SKYNX	11- OSWAFL	RASKAR	RISHI
4-RALRRA	LEENI	DEFEL	12- KLAATU	JHOFF	IZRINA
5-FRIJA	THRAWN	JEDGAR	13- IRENEZ	ITHOR	KARRDE
6-LARFRA	LWYLL	MADINE	14- LIANNA	UMWAK	VONZEL
7-DERLIN	MAZZIC	TARKIN	15- PAKKA	ORLOK	OSSUS
8-MOLTOK	JUPLA(JULPA)	MOTHMA	16- NORVAL	NULLON	MALANI
9-MORAG	MORRT	GLAYYD		(NORVAC)	(NKLLON)

RED ZONE

Time Warner • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★
Непобедимость: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A
Встроенная игра: C, C, A, C, A, A, C, A,C, A, C
Встроенная игра вдвоем: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.
Коды уровней:
3 - A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 - A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 - A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 - A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 - B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 - A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

REN & STIMPY SHOW (STIMPY'S INVENTION (THE))

Sego • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:
Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF

ROAD RASH

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли выбора мотоцикла:

«Сюрикен 400» (уровень 3):	31007 02TO1 007B4 30OME
«Панда 600» (уровень 1):	10101 02DV1 01GS7 11FKR
«Панда 600» (уровень 1):	11342 00980 101C1 11HFU
«Панда 600» (уровень 1):	11312 00BJ0 100LM 11UCI
«Панда 600» (уровень 3):	31007 02TO0 007TH 31NL2
«Базай 750» (уровень 1):	10000 00NE1 011D9 1260U
«Базай 750» (уровень 3):	34441 01MS0 NV8YC 3QJ8R
«Базай 750» (уровень 3):	31007 02TO1 009FT 32OLD
«Камикадзе 750» (уровень 1):	10000 00PP1 0109M 13J0J
«Камикадзе 750» (уровень 3):	31007 02TO0 10BLL 33NM1
«Сюрикен 1000» (уровень 1):	10000 01A61 010N9 14I1J
«Сюрикен 1000» (уровень 3):	31007 02TO1 11CE5 34O1P
«Ферруччи 850» (уровень 1):	10000 01ES0 110G4 15BMT
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31673 01R01 011DO 35T7Q
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31007 031S1 00824 351EF
«Панда 750» (уровень 1):	10000 026A0 1132H 16IOA
«Панда 750» (уровень 2):	32674 02EA1 100ET 36RCN
«Панда 750» (уровень 3):	31007 031SO 002ET 360DD
«Диабло 1000» (уровень 1):	10000 02FM0 101B1 177E7
«Диабло 1000» (уровень 2):	11145 02T91 110TN 2F9MV
«Диабло 1000» (уровень 3):	31007 031S1 00115 37176
«Диабло 1000» (уровень 4):	00000 03231 0100J 479KT

ROAD RASH 3

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли к самым быстрым мотоциклам:

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

ROAR OF THE BEAST (BEAUTY & THE BEAST)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте **↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, B, A.** Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

ROBOCOP VS. TERMINATOR

Vergin • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Режим «Турбо»:

После начала игры нажмите **START**, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**, в конце вы должны услышать звуковой сигнал.

Выбор оружия:

После начала игры сделайте паузу нажатием **START**, нажимайте последовательно **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно ↓ и **A, B, C** - в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку:

Остановите игру и нажмите **A, B, C, C, C, B, A,** - услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите **↓, A, B, C.**

Переход к главному боссу уровня:

Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте **B, B, C, C, C, B, A, A, B.** Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру и после чего нажми ↑, ↓.

Секретный уровень:

После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадаешь на секретный уровень.

ROLLING THUNDER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды для первого и второго «квестов» в этой игре:

	первый	*второй*
Уровень 2	MTLS	CRLF
Уровень 3	NFCG	MIBD
Уровень 4	RNSN	PLPN
Уровень 5	CPPP	SFEG
Уровень 6	LLBS	DRMS
Уровень 7	PIDT	LTSP
Уровень 8	NREF	RMDF
Уровень 9	MMMK	SNBT
Уровень 10	DNPD	CICK
Уровень 11	PTCP	NHDN

ROLLING THUNDER 2

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень сложности «EASY»

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius
4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

Уровень сложности «HARD»

1 - a rolling program smashed the genius
2 - a curious rainbow learned the future

3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron (power)

ROLLING THUNDER 3

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2	AKEOP	5	KFEPZ	8	HSEPL
3	KFEOF	6	SSELS	9	HKEPP
4	FSEOA	7	FAEOI	10	HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте играть.

S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD (LUCIFER)

Codemasters • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для выбора этапов игры используйте пароли:

2- JUMPED	27- PLURAL	52- PEOPLE	77- FLUFFY
3- JIGSAW	28- RUNNER	53- AROUND	78- SOCCER
4- WARSAW	29- STRIPE	54- HAMLET	79- QUARTZ
5- BANANA	30- GUITAR	55- FARMER	80- VALLEY
6- OUSTER	31- COYOTE	56- BEAGLE	81- HELMET
7- TENNIS	32- LONDON	57- CASTLE	82- JAGUAR
8- ISLAND	33- FOREST	58- TONGUE	83- SUNDAY
9- CRATER	34- APOLLO	59- LUXURY	84- PUBLIC
10- DENNIS	35- BORDER	60- SECOND	85- LEADER
11- PADDLE	36- CARPET	61- ACCEPT	86- MARKET
12- FATMAN	37- ENERGY	62- TYPING	87- TWENTY
13- SUMMER	38- ENGINE	63- UNITED	88- JUMTAR
14- CLOUDS	39- DOCTOR	64- CANDLE	89- NATURE
15- KEBABS	40- ACROSS	65- JUGGLE	90- FURROW
16- LIZARD	41- FLOWER	66- CHANGE	91- BUBBLE
17- SILVER	42- SYSTEM	67- PLAYER	92- SEESAW
18- BRIDGE	43- INSIDE	68- MEDUSA	93- PEANUT
19- RECORD	44- CINEMA	69- RABBIT	94- FRENCH
20- MOTHER	45- KEYPAD	70- FADING	95- SPRITE
21- SUNHAT	46- SISTER	71- BUTTON	96- CATTLE
22- NICKEL	47- CAMERA	72- DISCUS	97- FROZEN
23- LITTLE	48- SPIDER	73- ROMANS	98- IGNITE
24- TREATY	49- ORCHID	74- RUBBER	99- PUMICE
25- LISTER	50- SATURN	75- LIVELY	100- BOTTOM
26- SHARKS	51- AMAZON	76- MIDDLE	

SAINT SWORD

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 1:	EOFLST	Стадия 5:	O2NQ06
Стадия 2:	H2KK2R	Стадия 5-2:	R24RMG
Стадия 3:	K4PVW5	Стадия 6:	U4P2G6
Стадия 4:	J02ZAY	Стадия 6-2:	W4P2G8
Стадия 4-2:	L1MZAL	Стадия 7:	Y35F4U
Стадия 7-2:	XO2CYN		

SECOND SAMURAI (SAMURAI THE SECOND)

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	5LT5YOZW
Уровень 3	Y25X4ZUR
Уровень 4	JAJKOVWD
Уровень 5	4FWJ5VVY
Уровень 6	YSHVUQQP
Уровень 7	SAFMH6BP
Уровень 8	TTCPGJHO
Уровень 9	IAEA1FAB
Уровень 10	JSZCETGK
Уровень 11	USSOY6EX
Уровень 12	JAHDNMIC
Уровень 13	NANIC2TF
Уровень 14	LVGKOVWD
Уровень 15	M1QKP4XH

SHADOW DANCER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Ознакомление с игрой:

Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши **A, B** и **C**, а затем **START**, и вы увидите, что на экране опций появился новый пункт «**Stage Practice**» - это и есть стадия практики.

SHADOWRUN

Fasa • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.

SHAQ FU

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары:
Shag: →, ←, →, A, ↓, →,C
Leotsu: ↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↑, →,C
Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo: →, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu: ↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast: ←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B
Disel: ←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis: ↓, →, B, ↓, ←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Сюрикены без ограничений:

Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного, и «00» сменится бесконечностью.

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используй кнопку **B**). Начав после этого игру, вы будешь неуязвимым.

SHOVE IT! THE WAREHOUSE GAME

Dream Works • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли этапов:

2 -	MARINA!!	10 -	PODEO!?!
3 -	MALIBU	11 -	WESTWOOD
4 -	SANPEDRO	12 -	WILSHIRE
5 -	VENTURA?	13 -	VENICE??
6 -	SANDIEGO	14 -	FIGUEROA
7 -	PASADENA	15 -	SUNSET
8 -	!BEVERLY	16 -	ORANGE

SKELETON CREW

Core Design • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 2	BGWY
Уровень 3	PSKY
Уровень 4	HDZT
Уровень 5	WGBX
Уровень 6	RDFK

SKITCHIN'

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

MONEY -	получить две тысячи долларов;	CARS -	Detroit;
THRASH -	три лучших вида оружия;	HILLS -	San Francisco;
SPEED -	три ускорителя «нитро»;	JAYS -	Toronto;
ARMOR -	пять приспособлений;	LIBERTY -	New-York;
AIRPORT -	Seattle;	PALMS -	Miami;
BEACH -	San-Diego;	STARS -	Los Angeles;
BRONCOS -	Denver;	PIZZA -	Chicago;
CAPITAL -	Washington;	TOTEM -	Vancouver.

SLAUGHTER SPORT

Sega • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Выбор героя:

Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

Бонапарт:	Нажмите **A, ↑, C**
Буфф:	Нажмите **←, C, B**
Эль Торо:	Нажмите **B и C, затем A, ↓**
Гуано:	Нажмите **↑, →, потом A и B**
МС Файр:	Нажмите **↓, C, →**
Монди:	Нажмите **A и B, затем ↓ и ←**
Рамзес:	Нажмите **→, ←, A**
Робо Чик:	Нажмите **→, ←, ↓**
Шеба:	Нажмите **B и C, потом B и B**
Скинни:	Нажмите **→, ↓, →**
Вебра:	Нажмите **A и C, потом ↑ и →**
Визил:	Нажмите **↓, →, ↑**

SMURFS (THE)

Infogrames • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

5 - гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 - гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 - гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

SNOW BROS. NICK & TOM

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Floor 10	ECFK (босс)
Floor 11	PAZX
Floor 20	FAJL (босс)
Floor 21	PBZX
Floor 30	XJAP (босс)
Floor 31	ILTZ
Floor 40	CJYT
Floor 41	CAFK

Floor 49 XCAP
Floor 51 ISAP
Floor 60 CLYT (босс)
Floor 61 FPXS

SOLDIERS OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)

Macroprose • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней:

BRIGAND and CPU THUG GENTELMAN and CPU NAVVIE

2 M8HT3WJ8KQ44
3 8HBBTX2MCHTJ
4 RCT7C4MYR854

2 Q3BK7PYNS794
3 LV6W7QKONYB5
4 RW#75#FJ40TH

NAVVIE and CPU SCIENTIST

2 LQ1LX2#81Q59
3. C48YLCVLMOGM
4 CRR56F82GN5K

MERCENARY and CPU NAVVIE

2 ZBVBHSQPT73Q
3 GQZHHMW1#70H
4 40R52P7FZP1C

SCIENTIST and CPU NAVVIE

7LJLHPHMWBN1
3 3B5YXP5D#8H9
H485R9CQT93B

SONIC 3D FLICKIES ISLAND (SONIC 6)

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране с надписью «Press Start» нажмите **B A →, A C, ↑, ↓, A** и затем **START**. Во время игры в режиме паузы нажмите **A**.

SONIC SPINBALL

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая **A**, нажмите **START** для игры на 2 уровне; удерживая **B**, нажмите **START** для игры на 3 уровне и, удерживая **C**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно **↑↓↓←→B**. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровней.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

Войдите в режим опций и выберите **SOUNDTEST**. Используйте кнопку **B**, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите **START** и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите кнопку **A** и еще раз нажмите **START**. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите **START**, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Исполните следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово «**SEGA**», и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий код: ↑↑↓↓↑↑↑↑. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции **1 PLAYER** или **COMPETITION**, выберите **COMPETITION** и нажмите ↓. У вас появится новая опция **SOUND TEST**: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

SPLATTERHOUSE 2

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

До появления основного меню игры наберите ↓, ↓, **B**, ↓, ↓, **C**.

Пароли уровней:

Уровень 2 EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3 IDO GEM IAL LDL
Уровень 4 ADE XOE ZOL OME
Уровень 5 EFH VEI RAG ORD
Уровень 6 ADE NAI WRA LKA
Уровень 7 EFH XOE IAL LDL
Уровень 8 EDK VEI IAL LDL

SPLATTERHOUSE 3

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2 REISOR
3 ETLBUD
4 TABRAE(TEKROH)
5 ELPOEB
6 PHENIX
7 GOFMTS

Секретный уровень:

На первом уровне пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите **START**, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

2	BAGTQILK	3	PR504S3R
4	DAOGQA8I	5	LT07TANR
6	K6IULGPM	7	38I3NEON
8	L6P7RAOD	9	ZLFF4I3P
10	INA4PPIC	11	PB6M7RZI
12	HQ8KQT7Y	13	KZNV4BIV
14	CIPRCDMF		

STAR TREK : DEEP SPACE NINE

Spectrum Holobyte • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

2 -	NUHNEJ (NUHNZI)	6 -	YUGDIS	10 -	LINDAB
3 -	DUJJON	7 -	NUHMEY	11 -	REJHOM
4 -	YUQJQQ (YUQJOQ)	8 -	DUJQEL		
5 -	CHIRGH	9 -	QAWHAQ		

Доступ к скрытым опциям - DAVIDL.

STREETS OF RAGE (BARE KNUCKLE)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Выбор этапа и жизней:

На титульном экране войдите в **OPTIONS**, на втором джойстике зажмите **A+B+C+MODE**, на первом джойстике нажмите **START**.

Продолжение игры после ее окончания:

При появлении этой надписи наберите **→, →, B, B, B, C, C, C, START.**

Два персонажа:

Начните игру под именем **Axel**. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу **START** на втором пульте. В игре появится второй игрок - Адам.

Необычный финал:

В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит вам присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит «да», а другой ответит «нет», и тогда они начнут биться друг с другом.

STREETS OF RAGE 2 (BARE KNUCKLE 2)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные-бои • Рейтинг★★★★★★★

Уровни сложности и выбор этапа

Когда на экране появится заставка игры, нажмите «**Start**» на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держи кнопки «**A**» и «**B**» пульта 2, затем снова нажмите «**Start**». Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню «**ROUND**» позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню «**LEVEL**» и найдете еще два уровня сложности: «**VERY EASY**» (очень легкий) и «**MANIA**» (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

STREETS OF RAGE 3 (BARE KNUCKLE 3)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

На экране **MENU/SELECT** нажмите и держите **B**, потом нажмите ↑ и, удерживая обе кнопки (когда слово **OPTIONS** выделено), нажмите **START**. Вы услышите звон. Выбрав **STAGE SELECT** в меню **OPTIONS**, вы можете выбирать уровень.

9 игроков:

На экране **OPTIONS**, пользуясь пультом 2, нажмите ↑, **A**, **B** и **C** одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите → и установите число своих игроков - 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL		*SKATE*	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+↓+→	Движение 2:	X+→+↓
Движение 3:	X+→+↓+↓	Движение 3:	X+↑+→+→
BLAZE		*DR. ZAN*	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+→+↑	Движение 2:	X+→+↑
Движение 3:	X+↓+→+↑	Движение 3:	X+↑+→+↓

SUNSET RIDERS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

99 продолжений: В опциях установите музыкальное сопровождение «E», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**, после чего быстро нажмите и отпустите **A+B+C**. Вы получите 99 продолжений.

SUPER HYDLIDE

Seismic Inc • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Дополнительные очки опыта:

Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «**Search**». Появится сообщение: «**I found nothing**» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «**Lucky**», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:

Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него - там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

TECHNOCOP

Razorsoft • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Дополнительные жизни:

Находясь в любом здании, нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C** десять раз, **A** - пять раз, **B** - два раза, **A** - десять раз. После этого нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «Technocop».

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE TOURNAMENT FIGHTERS

Konami • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):
Микеланджело и Донателло: →,←,←+↓,↓+C
Касей (действует вблизи):→,←,→+C
Рафаэль, Рэй, Лео, Сис:←,→,→+↓,↓,←+↓+C
Эйприл (действует вблизи): ←,←+↓,↓,→+↓,→+C

TERMINATOR 2 (T2): THE ARCADE GAME

Arena • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!». Теперь начните игру и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав B + C.

THEME PARK

Bullfrog • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Очень большой начальный кредит:

Если вы начнете игру с именем **DST** и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 36 млн $.

Очень много денег:

В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке - и вы получите деньги в большом количестве.

Максимальное количество денег:

Введите свое имя как **Zarkon** и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

TIN HEAD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

LAMBDA MESONS GORGON GIBSON
SARTRE TENSOR BOSONS
QUANTA LEPTON BARYON

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Выбор уровня: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY или
MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY

TOE JAM & EARL

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пополнение энергии:

Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдайте каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и поедать их,

тем самым увеличивая свою энергию.

Получение подарка:

Осторожно подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайтесь ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит вам подарок.

Тайный уровень:

Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите ↑ на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите ← или →). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:

Остров находится в верхнем правом углууровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un-fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищите в нижней части мира
Уровень 6:	Ищите в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищите в верхней части мира
Уровень 12:	Идите в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищите в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотрите в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйтесь в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверьте нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищите в верхней средней секции
Уровень 25:	Идите в нижний правый угол мира

TOE JAM AND EARL 2: IN PANIC OF FUNKOTRON

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 3:	VYj2Ke-YL913
Уровень 5:	RFW21K-17K8X
Уровень 7:	PO-2ZKF469H!
Уровень 9:	VFAQZ!2N796Q
Уровень 11:	PWdFVCdCR9FF
Уровень 13:	TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15:	DW!LZ!J3!!-W

TOM&JERRY: FRANTIC ANTICS

Hi-Tech Expressions • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выход в меню

В заставке нажмите A+B+C, получите возможность изменять сложность игры, управление.

TOY STORY

Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

При появлении надписи **PRESS START** нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A**. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку **A**. Таким образом вы попадете на следующий уровень.

Неуязвимость:

В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

TRUE LIES

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

Уровень2, 4 жизни:	QMMKNMD	Уровень6, 9 жизней:	DLQJPGY
Уровень3, 5 жизней:	FNYHHLX	Уровень7, 9 жизней:	NMTJSKC
Уровень4, 5 жизней:	DBZJJMY	Уровень8, 8 жизней:	KWSKTWK
Уровень5, 7 жизней:	JBZNKGN	Уровень9, 7 жизней:	MLQKTWK

Энергия: BGGRLY

Оружие: BGWPNS

Неограниченное количество жизней: BGLVS

TURRICAN

Ballistic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Выбор уровня можно сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите «**EXIT**», нажмите и удерживайте на пульте клавишу **↓**. Потом нажмите **A, B** два раза, **A, B, A** два раза, **B, A** два раза, **B** и два раза **A**. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Неуязвимость: во время игры в режиме паузы нажмите **AAA BBB AAA**

TWIN COBRA

Toa Plan • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Для выбора уровня нажмите **↑, ↓, →, ←** и **START** в экране заглавия.

Продолжения:

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите **A** для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение:

В режиме паузы нажмите **↑, ↓, ←, →** и держите **A**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите **↑, ↓, ←** и **→**, нажмите и держи **B**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

В режиме паузы нажмите **↑, ↓, ←, →**, после чего нажмите **A** и **START**.

Просмотр окончания игры

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите **↑, ↓, →, ←, A, B, C** и **START**.

TWINKLE TALE

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ↖, A, C. Нажмите START, и можете выбирать уровень.

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1-2:	CHSGM	Уровень 3-1:	PKSND
Уровень 1-3:	MKSNS	Уровень 3-2:	CWBPM
Уровень 2-1:	SGGBY	Уровень 3-3:	SFTNP
Уровень 2-2:	JLGPH	Уровень 4-1:	CMVDG
Уровень 2-3:	JDRSD	Уровень 4-2:	BYTCM
Неуязвимость:	RWRZS		

URBAN STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1 (3 жизни)	*Вариант 2 (22 жизни)*
2 - GRJ4ZHGJYNS	4-9HDTZNBWP6L
3 - ZLGBWD3PFZD	5-NL6TKB63UJM
4 - 9GRPSHBWVXL	7-LBJUVGR67MP
5 - NWDTZBR6SY6	8-GWUTKYNH6DD
6 - H63PMJT4SYL	10-WRSKGPUTCKB
7 - L6TSCZHLMTK	
8- GPTCNRPMK94	
9- BVT4SXYCZLT	
10-W7KWDTXFGR6	

Чтобы начать игру с 10 жизнями, введите пароль YCZ9NHLGBT7
Чтобы начать игру с 16 жизнями, введите пароль 9G6T9BR6S3V.

VECTORMAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Тренировочный режим:

На экране логотипа нажмите любую кнопку - сможете потренироваться.

Скрытое меню:

В режиме опций нажмите клавиши **A, B, B, A, ↓, A, B, B, A.** Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень (срабатывает не на всех картриджах).

Восстановление энергии:

Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте **A,B,→,A,C, A,↓,A,B,→,A** (срабатывает не на всех картриджах).

Развлечение с логотипом:

Когда появится логотип **SEGA**, вы сможете управлять Вектерманом. Спрыгните с него направую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы **A**. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.

VECTORMAN 2

Blue Sky Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Сделав паузу, нажимайте ↑,→,A,B,A,↓,←,A,↓ (срабатывает не всех картриджах).

Восстановление энергии и здоровья:

Для восстановления здоровья , сделав паузу, нажимайте **B,A,B,A,←,↑.**

Дополнительная жизнь:

Сделав паузу, нажимайте →, ↑, B,A,↓,↑,B,↓,↑,B (срабатывает не всех картриджах).

VERYTEX

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Получение дополнительных жизней:

Нажмите и удерживайте одновременно **A, B, C** и **START**. Во время паузы нажмите и удерживайте ↓, потом нажмите **START**.

Получение бесплатной защиты:

Нажмите и удерживайте →, потом нажмите **START**.

WARLOCK

Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: SRVDR
Уровень 3: SNGDN
Уровень 4: BGSTR
Уровень 5: PLEUP
Уровень 6: PGBRL
Уровень 7: BLDVN
Уровень 8: DINSJ
Уровень 9: NRVNA
Уровень 10: NLYNG
Уровень 11: BTBYS
Уровень 12: SPKNS
Уровень 13: PRDIG
Уровень 14: SCFSU

WARRIOR OF ROME

Micronet • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Стадия 2: L3FHPOZNGW
Стадия 3: NXDS55JSWF
Стадия 4: O5TOJZSP5B
«Победный» пароль QREBDWVNNE

WIZ'N'LIZ

Psygnosis • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительный уровень:

Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном - Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите **A, B, C** и **START** дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «yeah». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department H
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WOLVERINE

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WORLD OF ILLUSION

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:

Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.

ПАРОЛИ ДОНАЛЬД ДАКА:

Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds

ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:

Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

X-MEN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Опции:

Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте **A, C** и ↓ на пульте и нажмите **START**. На экране появится лицо Магнето и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите **START**. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмите **START** и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите **C**, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки **START** (вы делаете в игре паузу). Вы также можете вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

X-MEN 2: THE CLONE WARS

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и персонажей:

Сделайте паузу и нажмите ← и **C** одновременно, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → и **C** одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете → и **C** одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете ← и **C** одновременно, то сможете выбирать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:

Сделайте паузу и нажмите ↑ и **B** одновременно, ↑,→,↓,↑,→,↓,↓,↑. Если все сделано

правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмете ↑ и B одновременно, то станете непобедимым.

Y'S

Game Tek • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Восстановление здоровья:

При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая C, нажмите ↑,↓.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня: в паузе набрать **A, C, →, A, B** (срабатывает не на всех картриджах).

Бессмертие: B, ↑, B, B, A

Бесконечные сюрикены: в паузе наберите **←, ↓ , A, B**

ZERO TOLERANCE

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

-PDg8*tLv«?»	JnL8*NKmg	DDq8*tLng	Qnp8vtLvq
PDq8*tLv	Tr-dsvMkW	TL3*-vPvT	Wr6**CrO!V
WL8dsrPsv	KrC*srlok	DDq8*vKrx	PFr**vKrh
PLq8uvOFE	GLqdutPr2	Bro53LG!E	TLpXsrjkE
OrhXtrBsE	ObiXspDkm	?pgy-90vV	KDFSs9PvW
GviSu\KvV	Olqy**Pv5	bFgSt6OoD	TLDSusLr!
WFhys6MiF	cDgSsoDiD	TnFQso?iU	aLx5-s?FX
VdD586?pT	cDgSsoDiD	Klh\2q)s?	GvF8kCInk
cVF*m-Kmp	?ri\7oJs?	KDxbnhPms	ErS|hLKif
MdU*58?mQ	)5U*2E)nQ	?DzbkrOrj	V*S876LpN

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Lucas Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 5	QYZT	Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK	Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB	Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR	Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR	Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ	Кредитный уровень	QSDZ

ZOOL: NINJA OF THE N - TH DIMENTION

Gametek • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

240 единиц энергии и 999 единиц времени: удерживая в паузе **START**, нажмите **→, A, ↓, A, →, B, ←, ↑, →.**

Дополнительная жизнь: Start, ↑, ↓, ←, ←, A, →, ↓.

Пропуск этапа (↑) или стадии (→): Start, C, →, A, B, B, A, ←, ←, A, →, ↓.

Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A.

КНИГИ – ПОЧТОЙ

ЦЕНТР ВИДЕОИГР

(г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ)

УВАЖАЕМЫЕ ДРУЗЬЯ!

Отдел "Книги – почтой" Городского Центра видеоигр (г.Санкт-Петербург) предлагает свои услуги по отправке в Ваш адрес книг-каталогов с описанием видеоигр.

Примечание. Стоимость изделий указана в условных единицах (у.е.), соответствующих доллару США. Оплата производится в рублях по курсу Московской Межбанковской Валютной Биржи (ММВБ) на день отправки денег.

Центр видеоигр предлагает серии книг-каталогов игр для приставок. В каждой книге содержится информация так необходимая каждому игроку:

- краткое обозрение новейших игр;
- подробные описания сложных игр, сюжетов, отдельных персонажей, уровней и т.д.
- советы, подсказки, пароли, коды, секреты, помогающие игрокам в трудных местах;
- коды движений и приемов бойцов в играх-поединках, которые позволяют освоить недоступные ранее высоты мастерства и получить максимальное удовлетворение от игры.

КНИГИ-КАТАЛОГИ ДЛЯ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ DENDY

шифр-DK-4

Dendy 777 игр,
192 стр; цена: 45 р.

шифр-DK-5

Dendy 575 игр,
144 стр; цена: 30 р.

шифр-DK-6

Энциклопедия
лучших игр Dendy,
208 стр; цена: 45 р.

шифр-DK-7

Dendy 600 игр
+GameBoy, 176 стр;
цена: 33 р.

шифр-DK-8

Dendy подсказки,
секреты, пароли
144 стр; цена: 30 р.

КНИГИ-КАТАЛОГИ ДЛЯ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ SEGA

шифр-SK-16

Sega сскрсты, пароли, коды, 192 стр; цсна 35 р.

шифр-SK-20

755 игр для Scga Mcga Drivc, 192 стр; цсна 35 р.

шифр-SK-12

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 3, 416 стр; цсна: 70 р.

шифр-SK-15

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 4, 384 стр; цсна: 70 р.

шифр-SK-17

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 5, 384 стр; цсна: 70 р.

шифр-SK-21

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 6, 384 стр; цсна: 70 р.

шифр-SK-22

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 7, 384 стр; цсна: 70 р.

шифр-SK-23

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 8, 384 стр; цсна: 70 р.

шифр-SK-13

1500 игр для Scga Mcga Drivc, 512 стр; цсна: 70 р.

шифр-SK-14

100000 сскрсты, коды, пароли для Scga Mcga Drivc, 288 стр; цсна: 70 р.

шифр-SK-18

1700 игр для Scga Mcga Drivc, 512 стр; цсна: 70 р.

шифр-SK-19

Scga лучшис из лучших, 424 стр; цсна: 120 р.

КНИГИ-КАТАЛОГИ ДЛЯ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ SONY PLAYSTATION

ЖУРНАЛ PLAYSTATION UNDERGROUND (ОПИСАНИЕ ВИДЕОИГР)

шифр - С7

№7, 256 стр;
цена: 35 р.

шифр - С8

№8, 256 стр;
цена: 35 р.

шифр - С9

#1 №9, 256 стр;
цена: 35 р.

шифр - С10

#2 №10, 256стр;
цена: 35 р.

шифр - С11

#3 №11, 256 стр;
цена: 35 р.

шифр - С12

#4 №12, 256 стр;
цена: 35 р.

шифр - С14

#6 №14, 224 стр;
цена: 50 р.

шифр - С18

#10 №18, 224 стр;
цена: 50 р.

шифр - С20

#12 №20, 224 стр;
цена: 50 р.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ (PLAYSTATION GOLD)

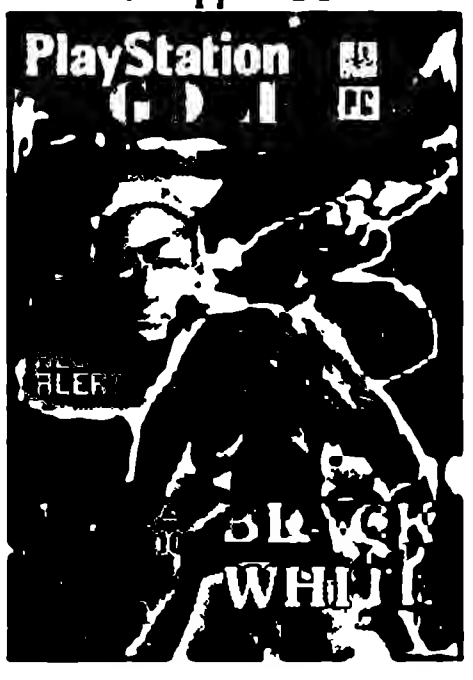
шифр-БС4

Посдиики, 320 стр;
цена: 60 р.

шифр-БС7

Приключсиия, 240 стр;
цена: 60 р.

шифр-БС8



Стратсгии, 320 стр;
цена: 60 р.

шифр-БП4

Детскис игры, 320 стр;
цена: 60 р.

шифр-БГ1

Энциклопедия PS, 432 стр.
цена: 70 р.

КОДЫ

шифр - КП1

160 стр; цена: 25 р.

ЖУРНАЛ «PLAY»

шифр-П17

№17, 256 стр.
цена: 50 р.

шифр-П21

№21, 224 стр.
цена: 50 р.

шифр-П24

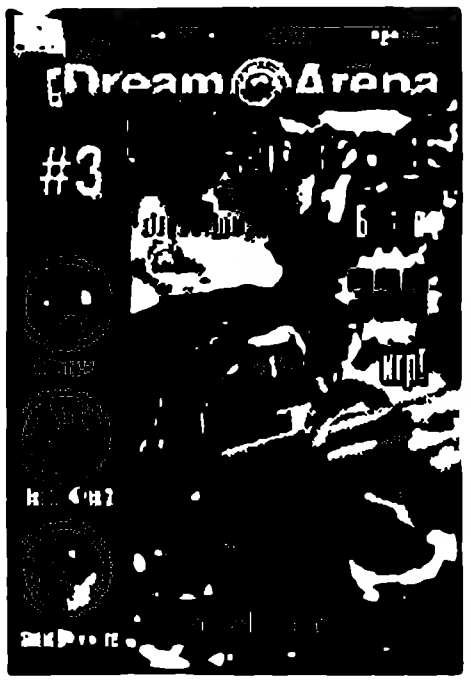
№24, 224 стр.
цена: 50 р.

ЖУРНАЛ «DREAM ARENA»

шифр-DA2

№2, 224 стр;
цена: 50 р.

шифр-DA3

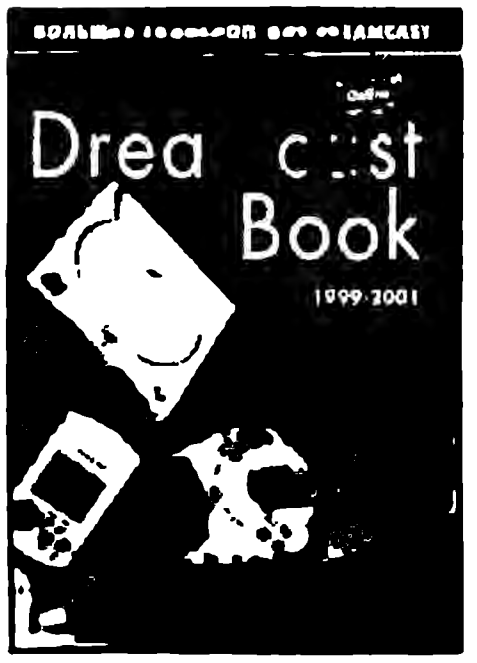


№3, 224 стр;
цена: 50 р.

шифр-DAG1

Лучшие игры, №1,
256 стр; цена: 60 р.

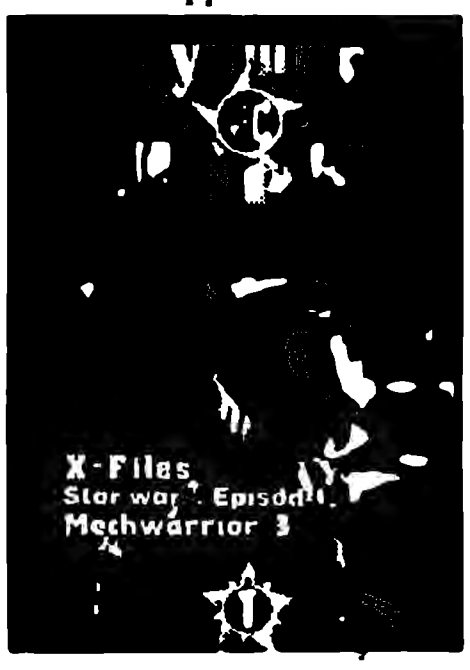
шифр-DAB1



Энциклопедия
Dreamcast,
320 стр; цена: 70 р.

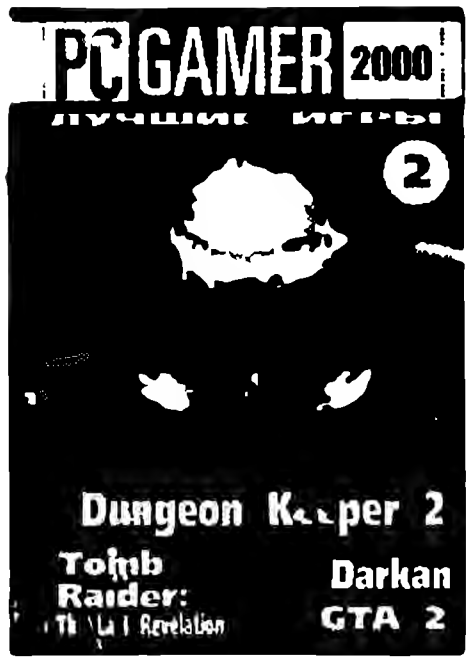
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

шифр - PC1



240 стр; цена: 50 р.

шифр - PC2



256 стр; цена: 50 р.

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Издательство «Нева-Визит» обращает Ваше внимание на следующее:

1. Бесплатный каталог без конверта с обратным адресом заказчику не высылается.

2. При отправке товаров почтой наложенным платежом почтовые расходы увеличиваются на 10-25 руб. (в зависимости от веса бандероли и расстояния доставки).

3. При отправке товаров авиапочтой в северные районы Западной и Восточной Сибири, а также в Якутию, Чукотку, Камчатку и отдельные районы Дальнего Востока почтовые расходы увеличиваются на 45-65 руб. (в зависимости от веса бандероли и расстояния доставки).

ЦИФРОВОЙ ЛИНГАФОН – ПОЧТОЙ

Цифровой лингафон – устройство для обучения языкам

1. Многократное воспроизведение участка кассеты
2. Автоматическая фрагментация текста на сентагмы
3. Выделение фрагментов кассеты и голосового сообщения
4. Замедление скорости повторения
5. Сравнение прослушенного участка кассеты и голосового сообщения
6. Наличие FM-приемника, плейера

Л-684	Цифровой лингафон ВК - 684 -	41 у.е.
Л-782	Цифровой лингафон ВК - 782 -	45 у.е.
Л-786	Цифровой лингафон ВК - 786 -	48 у.е.
Л-787	Цифровой лингафон ВК - 787 -	56 у.е.
ЯА	Английский за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯФ	Французский за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯН	Немецкий за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯИс	Испанский за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯИт	Итальянский за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯИд	Итальянский в диалогах видеокассета -	6,5 у.е.
ЯНд	Немецкий в диалогах видеокассета -	6,5 у.е.
ЯФд	Французский в диалогах видеокассета -	6,5 у.е.
ЯАо	Английский для общения (Игнатова) -	14,5 у.е.

Для получения заказов следует отправить почтовый перевод по адресу: 191025, г. Санкт-Петербург, а/я – 15 Кевлюку Анатолию Александровичу

Пример оформления почтового перевода:

Талон к почтовому переводу	Для письменного сообщения:
На 120 руб. 00 коп.	**кат. №... выпуск...**
	SK – 19 – 120 р.;
От кого: Иванова	**120 руб. 00 коп.**
Михаила Григорьевича	**Всего: 120 руб. 00 коп. = Сто**
Адрес: 168065, г. Выборг,	**двадцать рублей 00 копеек**
Ленинградской обл.,	
ул. Ленинградская, д.7, кв. 27	

Почтовый перевод заполняется на почте при отправке денег на заказ.

Каждому изделию присваивается определенный шифр. Чтобы заказать заинтересовавшее Вас изделие, необходимо выслать в указанный адрес почтовый перевод с заполненным талоном. Просим правильно заполнить все строчки талона и раздела "Для письменного сообщения". **ОБЯЗАТЕЛЬНО указывать – "Каталог №... выпуск..."**. В указанные цены включены все почтовые расходы.

Для определения суммы в рублях перемножьте у.е. на курс доллара на ММВБ на день оплаты.

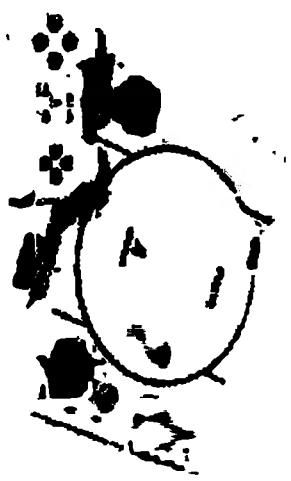
Ремонт игровых приставок всех типов

Dendy, Sega, Nintendo, Panasonic 3DO, Sony PlayStation, Gold Star и др.

Раскодировка

Sony PlayStation в короткие сроки

Новинка
Продажа Sony PS2,
Dreamcast

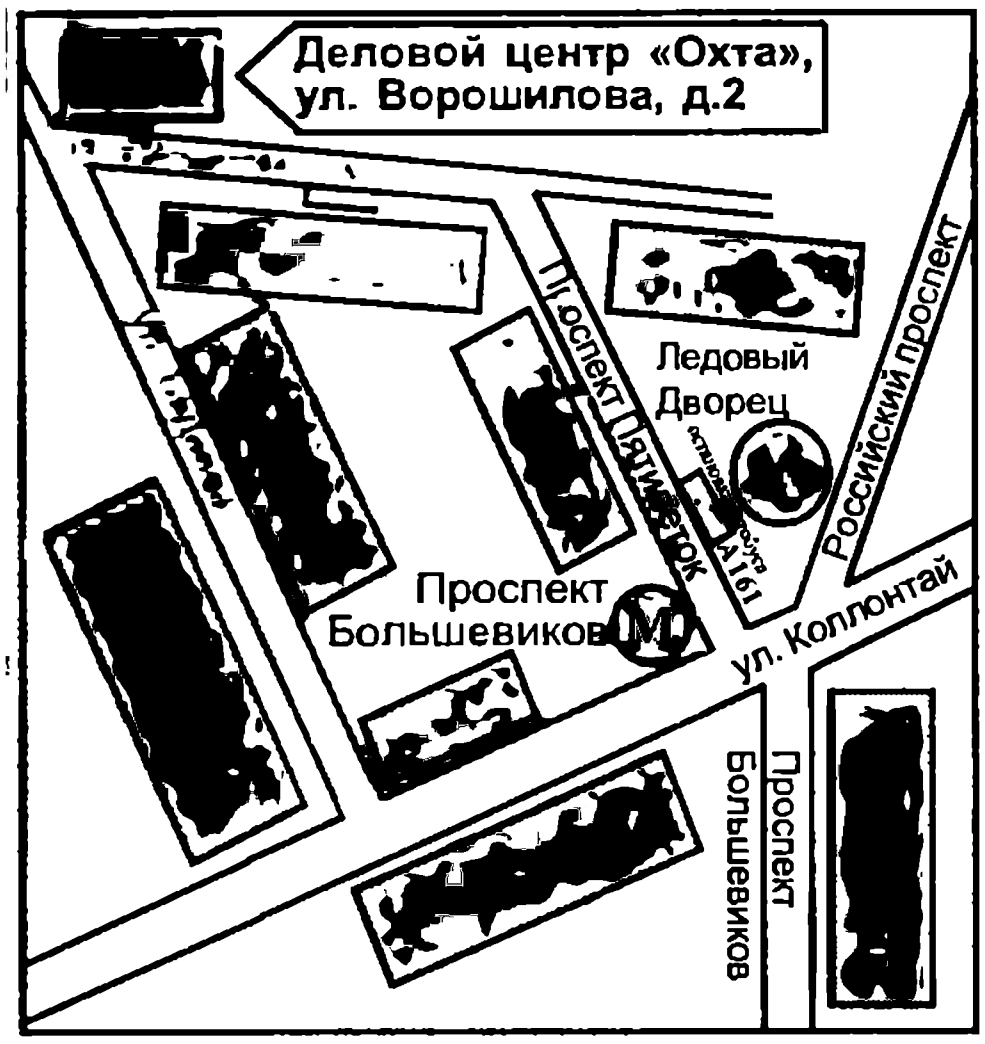


Наш адрес:

С-Петербург наб. р. Фонтанки, д.36

Тел. (812) 272-83-77

Центр оптовой продажи видеоигр в Санкт-Петербурге

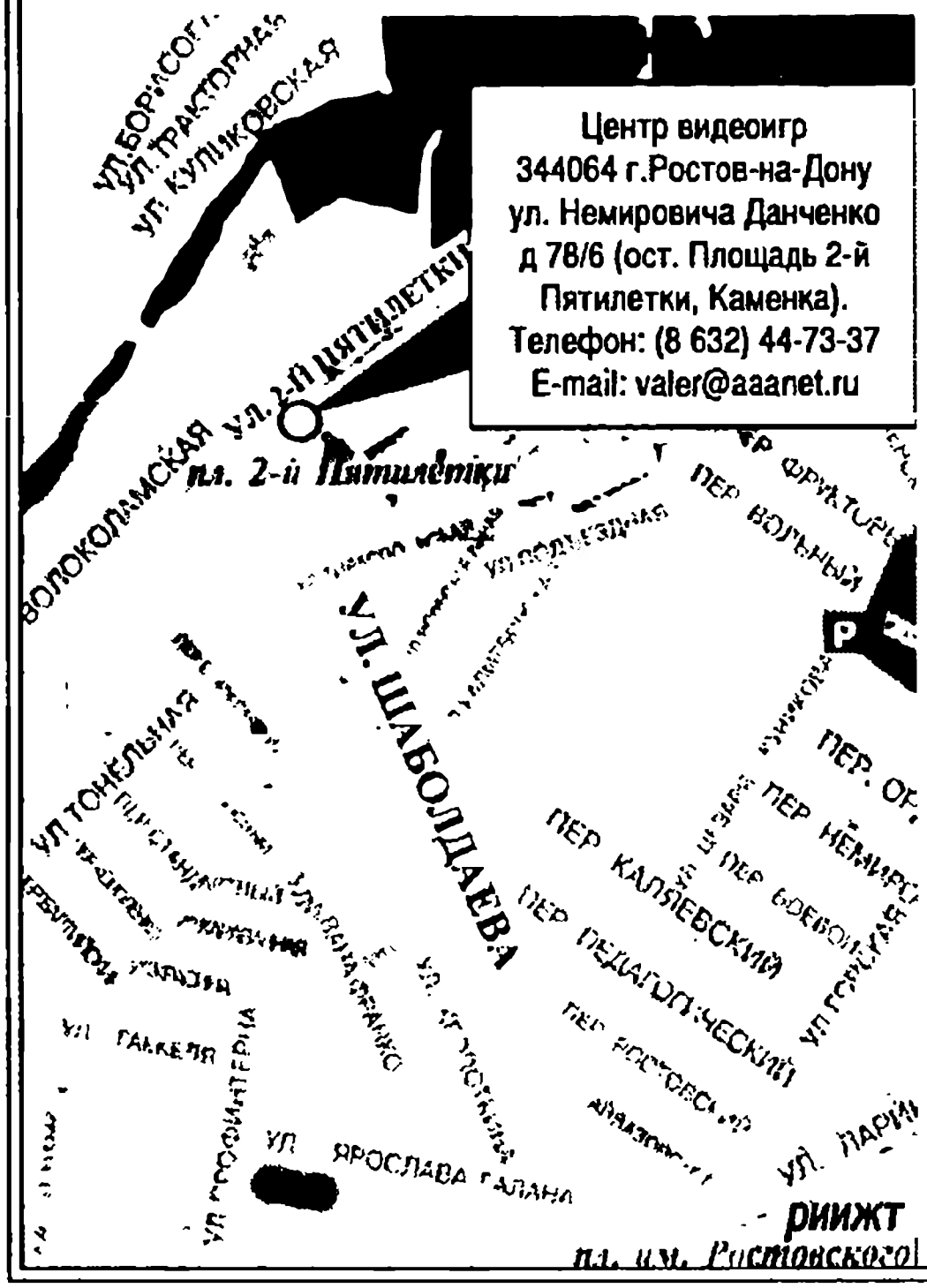


ПРОДАЖА ПРИСТАВОК, АКСЕССУАРОВ, КАРТРИДЖЕЙ И КНИГ С ОПИСАНИЕМ ВИДЕОИГР. ПРОДАЖА ПО ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫМ ЗАЯВКАМ.

Магазин находится по адресу:
Санкт-Петербург, ул. Ворошилова, д.2,
Деловой центр «Охта», 1 этаж.

Телефон:
(812) 440-5130,
(812) 440-5132
E-mail: neva-visit@peterlink.ru
Информацию о нас Вы найдете на сайте:
www.nevavisit.narod.ru

Открылся новый центр видеоигр и игрушек в Ростове-на-Дону



оптовая

ПРОДАЖА ПРИСТАВОК, АКСЕССУАРОВ, КАРТРИДЖЕЙ, КНИГ С ОПИСАНИЕМ ВИДЕОИГР И ИГРУШЕК

тел. (8632) 44-73-37
E-mail: Valer@aaanet.ru

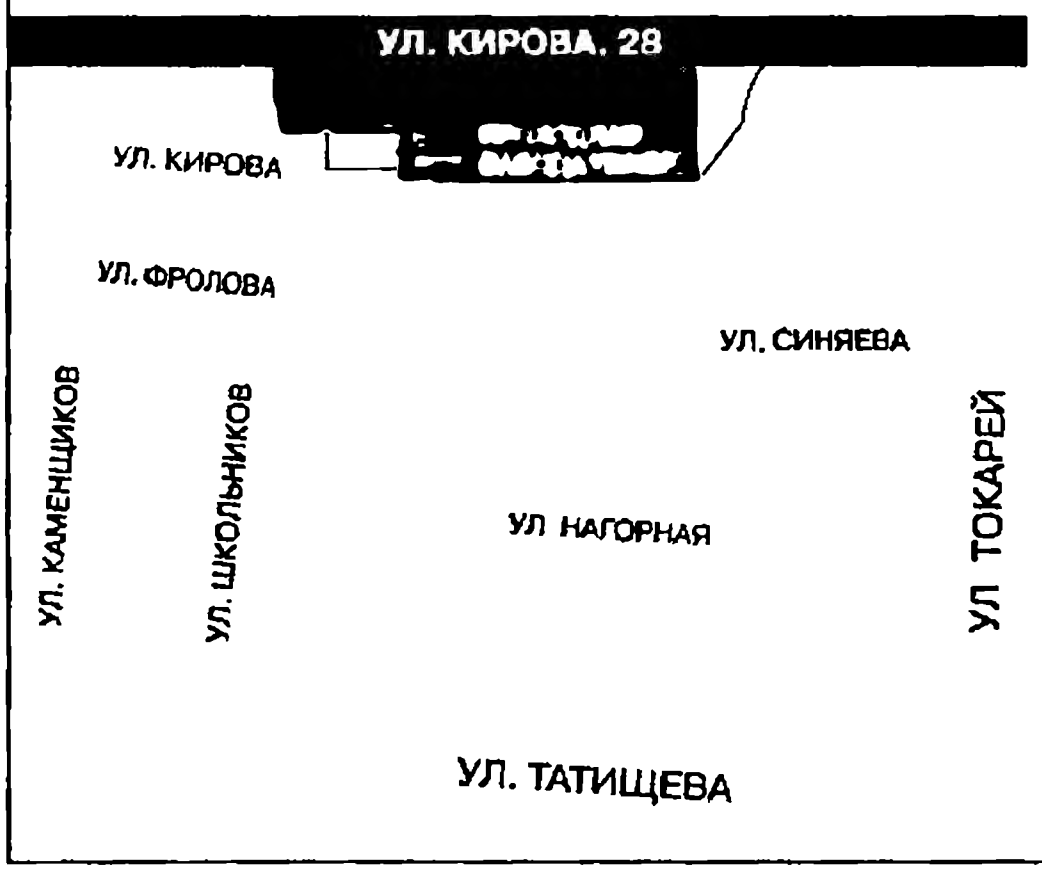
Новинка
Продажа Sony PS2, Dreamcast

Открылся новый оптовый магазин видеоигр в Новосибирске

ПО ПРОДАЖЕ ПРИСТАВОК, АКСЕССУАРОВ, КАРТРИДЖЕЙ И КНИГ С ОПИСАНИЕМ ВИДЕОИГР

Магазин находится по адресу:
Новосибирск, ул. Петухова, 51
(вн. тел. 18-65)
тел. 8-902-911-63-44
E-mail: wenderer@online.nsk.su

Открылся новый оптовый магазин видеоигр в Екатеринбурге



ПРОДАЖА ПРИСТАВОК, АКСЕССУАРОВ, КАРТРИДЖЕЙ И КНИГ С ОПИСАНИЕМ ВИДЕОИГР

Магазин находится по адресу:
Екатеринбург, ул. Кирова, 28
(проходная завода ВИЗ, тел. 22-13)
Тел. (3432) 58-12-13
E-mail: viv@mail.utnet.ru

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive

Руководитель проекта ***Кевлюк А. А.***
Компьютерная верстка и дизайн ***Полянский Д. В.***
Художественное оформление обложки ***Полянский Д. В.***

Подписано в печать 04.10.2001. Формат 70x100/16. Бумага газетная.
Печать офсетная. Объем 24 п.л. Тираж 20000. Зак. № 429.

Лицензия ЛП №000254 от 16.09.99 г. БООИ «Нева-Визит».
194100, С-Пб, ул. Новолитовская, 15.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени «Техническая книга» Министерства РФ
ло делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29